

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
MEMBACA TEKS DRAMA UNTUK SMP KELAS VIII
DENGAN MTGT (*METODE TEAMS GAMES TOURNAMENT*)
BERBASIS *SOFTWARE* ADOBE FLASH**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan



Oleh:

Damar Yogananta

NIM 11201241034

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2016**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Teks Drama untuk SMP Kelas VIII dengan MTGT (Metode Teams Games Tournament) Berbasis Software Adobe Flash* ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 16 Juni 2016

Pembimbing I,

Dr. Maman Suryaman, M.Pd.
NIP 19670204 199203 1 002

Yogyakarta, 16 Juni 2016

Pembimbing II,

Esti Swatika Sari, M.Hum.
NIP 19750527 200003 2 001

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Teks Drama untuk SMP Kelas VIII dengan MTGT (Metode Teams Games Tournament) Berbasis Software Adobe Flash* ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada 14 Juli 2016 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI			
Nama	Jabatan	Tanda tangan	Tanggal
Dr. Hartono, M.Hum.	Ketua Penguji		26 Juli 2016
Esti Swatika Sari, M.Hum.	Sekretaris Penguji		27 Juli 2016
Dr. Suroso, M.Pd.	Penguji Utama		25 Juli 2016
Dr. Maman Suryaman, M.Pd.	Penguji Pendamping		26 Juli 2016

Yogyakarta, 27 Juli 2016

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Dr. Widyastuti Purbani, M.A.

NIP 19610524 199001 2 001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya

nama : Damar Yogananta

NIM : 11201241034

program studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

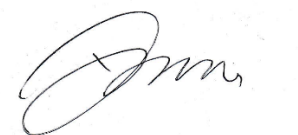
fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah asli pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 20 Mei 2016

Penulis,



Damar Yogananta

MOTO

"Ingatlah, ketika sayap-sayapmu mulai lelah, semangatmu turun dan kamu telah terbang sejauh yang kamu bisa, kamu sudah setengah jalan menuju ke sana!"

(Echidna: Legend of the Guardians: The Owls of Ga'Hoole)

Hati yang gembira adalah obat yang manjur, tetapi semangat yang patah
mengeringkan tulang.

(Amsal 17:22)

PERSEMBAHAN

Dengan kerendahan hati, karya ini kupersembahkan kepada
almamaterku, orang tua, guru, dan teman-teman
yang adalah semangat bagiku.

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan YME, atas kasih karunia-Nya sehingga penulisan tugas akhir skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Teks Drama untuk SMP Kelas VIII dengan MTGT (*Metode Teams Games Tournament*) Berbasis *Software* Adobe Flash ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan.

Penulisan skripsi ini dapat selesai atas bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis haturkan terimakasih kepada Bapak Dr. Maman Suryaman, M.Pd. dan Ibu Esti Swatika Sari, M.Hum. yang berkenan membimbing saya dalam menyusun skripsi ini.

Terimakasih juga penulis haturkan kepada Bapak Dr. Nurhadi, M.Hum., Bapak Ariyawan Agung, S.T, Bapak/Ibu Kepala SMPN 2 Sleman, SMPN 3 Sleman, SMPN 4 Depok Sleman, Bapak/Ibu guru serta siswa SMPN 2 Sleman, SMPN 3 Sleman, SMPN 4 Depok Sleman, serta teman-teman mahasiswa yang telah berkenan membantu penyelesaian penulisan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak lepas dari kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca. Akhir kata, semoga karya ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, April 2016

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK	xv
 BAB I PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	4
D. Perumusan Masalah	4
E. Tujuan	5
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	5
G. Manfaat	6
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	6
I. Batasan Istilah	7
 BAB II KAJIAN TEORI	 9
A. Deskripsi Teori	9
1. Permasalahan Pembelajaran Bahasa dan Sastra di Sekolah ...	9

2. Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi dan Menciptakan Pembelajaran yang Efektif	11
3. Landasan Penerapan Metode Teams Games Tournament	12
4. <i>Software</i> Adobe Flash Dalam Pembelajaran Berbasis Multimedia	14
5. Pembelajaran Membaca Teks Drama di Sekolah	15
B. Penelitian yang Relevan	20
C. Kerangka Pikir	21
D. Pertanyaan Penelitian	22
BAB III METODE PENELITIAN	23
A. Jenis Penelitian	23
B. Model Pengembangan	23
C. Prosedur Pengembangan	23
D. Subjek Penelitian	26
E. Teknik Pengumpulan Data	27
F. Validitas Instrumen	27
G. Analisis Data	28
BAB VI HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	31
A. Hasil Penelitian	31
1. Pendahuluan	31
a. Data Persepsi Siswa kelas VIII dalam Pembelajaran Membaca Teks Drama	32
b. Hasil Wawancara dengan Guru Mengenai Pembelajaran Membaca Teks Drama	33
c. Hasil Observasi Sarpras	34
2. Perencanaan Pengembangan Produk	36
a. Penentuan Tujuan	37
b. Pemilihan Metode	38
c. Pemilihan Bahan	38

d. Desain Produk	38
3. Pengembangan Produk	38
a. Pembuatan Prototipe	38
b. Uji Validasi dan Penilaian Produk	38
c. Revisi Produk	49
B. Pembahasan	57
1. Deskripsi Produk yang Dikembangkan	57
2. Deskripsi Data Hasil Validasi	62
a. Deskripsi Data Validasi Ahli Materi	62
b. Deskripsi Data Validasi Ahli Media	62
c. Deskripsi Data Penilaian Oleh Guru	64
d. Deskripsi Data Penilaian Oleh Siswa	65
3. Analisis Kelayakan Produk	67
BAB V PENUTUP	68
A. Simpulan	68
B. Keterbatasan Penelitian	69
C. Saran	70
DAFTAR PUSTAKA	71
LAMPIRAN.....	73

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif	29
Tabel 2 Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif	30
Tabel 3 Data Persepsi Siswa Kelas VIII dalam Pembelajaran Membaca Teks Drama	32
Tabel 4 Hasil Observasi di SMPN 2 Sleman	34
Tabel 5 Hasil Observasi di SMPN 3 Sleman	35
Tabel 6 Hasil Observasi di SMPN 4 Depok Sleman	35
Tabel 7 Hasil Uji Validasi Aspek Kelayakan Isi oleh Ahli Materi	39
Tabel 8 Hasil Uji Validasi Aspek Kelayakan Penyajian oleh Ahli Materi	40
Tabel 9 Hasil Uji Validasi Aspek Kelayakan Bahasa oleh Ahli Materi.....	40
Tabel 10 Hasil Uji Validasi Aspek Desain Tampilan oleh Ahli Media.....	41
Tabel 11 Hasil Uji Validasi Aspek Pemrograman oleh Ahli Media	42
Tabel 12 Hasil Penilaian Aspek Isi oleh Guru 1,2, dan 3	43
Tabel 13 Hasil Penilaian Penyajian oleh Guru 1,2, dan 3	44
Tabel 14 Hasil Penilaian Aspek Bahasa oleh Guru 1,2, dan 3	44
Tabel 15 Hasil Penilaian Aspek Manfaat oleh Siswa	46
Tabel 16 Hasil Penilaian Aspek Penyajian oleh Siswa	47
Tabel 17 Hasil Penilaian Aspek Materi oleh Siswa	48
Tabel 18 Rata-rata Skor Hasil Uji Validasi Ahli Materi	62
Tabel 19 Rata-rata Hasil Validasi Media Tahap 1 dan Tahap 2	63
Tabel 20 Rata-rata Skor Hasil Penilaian oleh Guru 1,2, dan 3	64
Tabel 21 Rata-rata Skor Hasil Uji Coba terhadap Siswa	66
Tabel 22 Rata-rata Semua Skor Validasi dan Penilaian	66
Tabel 23 Analisis Kelayakan Berdasarkan Validasi oleh Ahli Materi, Ahli Media, serta Penilaian oleh Guru, dan Siswa	67

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 Skema Pengembangan Produk	24
Gambar 2 Tampilan Tombol Pada Halaman Awal Media, Sebelum dan Sesudah Revisi	50
Gambar 3 Tampilan Tombol Baca Teks Drama Sebelum dan Sesudah Revisi	50
Gambar 4 Tampilan Instruksi Pada Halaman Petunjuk Sebelum Direvisi.....	51
Gambar 5 Tampilan Instruksi Pada Halaman Petunjuk Setelah Direvisi.....	52
Gambar 6 Tampilan Penambahan Konfirmasi Tombol Keluar	53
Gambar 7 Tampilan Pemain Sebelum Direvisi	54
Gambar 8 Tampilan Pemain Setelah Direvisi	54
Gambar 9 Tampilan Materi Alur Sebelum Revisi	55
Gambar 10 Tampilan Materi Alur Setelah Revisi	56
Gambar 11 Tampilan Bacaan Teks Drama dengan Judul Hanyut	56
Gambar 12 Tampilan Bacaan Teks Drama dengan Judul Hanyut	57
Gambar 13 Tampilan awal media pembelajaran	58
Gambar 14 Tampilan Permainan Dengan Tema Tsunami	59
Gambar 15 Tampilan Permainan Dengan Tema Bola Salju	59
Gambar 16 Tampilan Permainan Dengan Tema Hujan Meteor	60
Gambar 17 Tampilan Evaluasi Pada Media	60
Gambar 18 Diagram Hasil Validasi Aspek Tampilan Media oleh Ahli Media pada Tahap 1 dan Tahap 2	63
Gambar 19 Diagram Hasil Penilaian Aspek Kelayakan Isi, Kelayakan Penyajian, dan Kelayakan Bahasa oleh Guru 1, 2, dan 3	65

Gambar 20	Diagram Rata-Rata Hasil Perolehan Skor oleh Ahli Materi, Ahli Media, Guru 1, 2, dan 3 serta Siswa	66
-----------	---	----

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Kisi-Kisi Instrumen	74
Lampiran 2 Transkrip Wawancara	82
Lampiran 3 Hasil Pengisian Angket Siswa	84
Lampiran 4 Hasil Validasi Ahli Materi	93
Lampiran 5 Hasil Validasi Ahli Media Tahap1	97
Lampiran 6 Hasil Validasi Ahli Media Tahap2	100
Lampiran 7 Hasil Penilaian Guru	103
Lampiran 8 Hasil Penilaian Siswa	118
Lampiran 9 <i>Storyboard</i> /Papan Alur	124
Lampiran 10 Draf Materi Teks Drama	126
Lampiran 11 Transkrip Soal	129
Lampiran 12 Deskripsi Produk	144
Lampiran 13 Prosedur Pembelajaran	153
Lampiran 14 Dokumentasi	158
Lampiran 15 Surat-Surat	159

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
MEMBACA TEKS DRAMA UNTUK SMP KELAS VIII
DENGAN MTGT (*METODE TEAMS GAMES TOURNAMENT*)
BERBASIS SOFTWARE ADOBE FLASH**

**Oleh Damar Yogananta
NIM 11201241034**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk 1) mendeskripsikan gambaran pembelajaran membaca teks drama kelas VIII SMP, 2) mendeskripsikan media dan metode pembelajaran guru dalam pembelajaran membaca teks drama, 3) mengetahui kelayakan produk media yang dikembangkan.

Penelitian dan pengembangan ini disusun berdasarkan 10 model pengembangan dalam Sugiyono (2014: 298) yang disederhanakan menjadi tiga tahapan, yaitu (1) tahap pendahuluan, (2) tahap perencanaan pembuatan produk, dan (3) pengembangan produk. Tahap pendahuluan dilakukan guna mengumpulkan informasi terkait pembelajaran membaca teks drama kelas VIII. Pengumpulan informasi dilakukan dengan cara menyebar angket dan wawancara. Tahap pengembangan meliputi pembuatan produk, uji validasi, dan penilaian. Uji validasi dilakukan oleh satu ahli materi dan satu ahli media. Penilaian produk dilakukan oleh tiga orang guru, dan tiga puluh siswa kelas VIII. Data validasi dan penilaian diperoleh dari angket penilaian dengan skala Likert.

Hasil penelitian adalah sebagai berikut. *Pertama*, secara umum pembelajaran membaca teks drama telah dilaksanakan dengan baik, akan tetapi belum maksimal. *Kedua*, media guru masih terbatas pada teks drama baik dari buku maupun ditampilkan dalam power point. Selain keterbatasan media, guru juga kurang maksimal dalam mempersiapkan metode pembelajaran yang akan digunakan. *Ketiga*, produk yang dikembangkan berupa perangkat lunak multimedia yang mengasimilasi metode kooperatif *teams games tournament*. Adapun hasil uji validasi oleh ahli materi, ahli media, serta penilaian oleh guru dan siswa mendapatkan skor rata-rata 4,22 dengan kategori “sangat baik” dengan tingkat kelayakan sebesar 84,95% dengan kategori “sangat layak”.

Kata kunci: *adobe flash, media pembelajaran, membaca teks drama, teams games tournament, smp kelas VIII.*

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam proses belajar mengajar di kelas, guru seringkali dihadapkan pada berbagai permasalahan, sehingga materi menjadi sulit diajarkan oleh guru dan sulit dipahami oleh siswa. Suryaman (2012: 36) mengungkapkan, salah satu permasalahan terbesar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia saat ini adalah permasalahan yang berkenaan dengan kemampuan dan kebiasaan membaca siswa yang masih rendah. Hal tersebut tentu memberikan dampak yang kurang baik, khususnya dalam pembelajaran membaca. Dalam pembelajaran membaca teks drama misalnya, Anggun, dkk (2014: 7) menyebutkan salah satu kendala yang sering dihadapi guru yaitu dari segi waktu, pembelajaran membaca teks drama memerlukan waktu yang cukup lama.

Permasalahan dalam proses belajar mengajar tidak hanya terdapat dalam diri siswa, namun juga ada pada guru. Lestari, dkk (2010) dalam penelitiannya yang berjudul *Tren Pembelajaran Sastra: Telaah Model Pembelajaran Dalam Penelitian Mahasiswa Universitas Negeri Malang Tahun 1990—2010* mengungkapkan, banyak guru yang belum menerapkan model-model pembelajaran yang bervariasi dalam penerapan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), pembelajaran masih saja berpusat pada guru. Senada dengan Lestari, Muslimin (2011: 2) mengungkapkan, rendahnya minat siswa untuk mempelajari mata pelajaran bahasa Indonesia di sekolah, salah satunya karena proses pembelajaran

di kelas pada umumnya menggunakan model *teacher-center* (berpusat pada guru), bukan *student center* (berpusat pada murid).

Teks drama, termasuk salah satu materi pelajaran Bahasa Indonesia yang harus dikuasai siswa. Di dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), materi teks drama dapat dijumpai di setiap kompetensi kebahasaan siswa (mendengarkan, berbicara, membaca, menulis). Fokus penelitian pengembangan ini adalah pembelajaran dengan kompetensi membaca teks drama untuk kelas VIII. Kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa pada pembelajaran membaca teks drama ialah “mampu mengidentifikasi unsur intrinsik teks drama”.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti terhadap pembelajaran membaca teks drama pada kelas VIII, didapatkan hasil bahwa respons siswa terhadap pembelajaran dan evaluasi rendah. Selain itu, masih diperlukan pengembangan terhadap media dan metode mengajar guru dalam pembelajaran membaca teks drama. Guru memang sudah menggunakan media pembelajaran dalam mengajar, namun keterbatasan guru dalam membuat media pembelajaran menyebabkan media yang digunakan kurang inovatif dan menarik bagi siswa. Selain media, unsur yang tak kalah penting dalam proses pembelajaran adalah penggunaan metode pembelajaran. Guru seringkali kurang mempersiapkan metode pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran teks drama.

Salah satu metode yang efektif untuk pembelajaran membaca adalah metode *Teams Games Turnament* (TGT). Metode ini telah diujicoba keefektifannya dalam berbagai pembelajaran membaca. Metode TGT atau disingkat MTGT merupakan

salah satu strategi kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin pada tahun 1995. Elemen utama MTGT adalah *Teams*, *Turnamen*, dan *Scoring* (Huda, 2014:198).

Sudah menjadi tugas guru untuk menciptakan pembelajaran yang inovatif dan menarik, sebab Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No.32 tahun 2013 pasal 19 yang menyebutkan bahwa: “Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.”.

Dewasa ini, beragam media pembelajaran dapat dikembangkan dengan memanfaatkan teknologi komputer. Salah satu software yang sering digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis komputer adalah Adobe Flash. Adobe Flash merupakan salah satu teknologi berbasis perangkat lunak (*software*) multifungsi. Adobe Flash biasa digunakan untuk pembuatan animasi, presentasi, *game*, media pembelajaran, dan sebagainya. Kombinasi gambar, animasi, dan suara, mampu memanjakan siswa dalam belajar. Software ini juga memiliki kelebihan lain, kelebihan itu terletak pada bahasa pemrogramannya yang memungkinkan untuk menambahkan fungsi dan navigasi interaktif. Adobe Flash juga memungkinkan guru untuk menambahkan soal-soal untuk mengevaluasi pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Pengembangan media berbasis adobe flash dengan metode TGT ini diharapkan dapat membantu siswa dan guru dalam menciptakan pembelajaran membaca teks drama yang lebih inovatif dan menyenangkan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

- a. Kemampuan dan kebiasaan membaca yang masih rendah.
- b. Kurangnya respons siswa dalam pembelajaran membaca teks drama.
- c. Pembelajaran kurang variatif.
- d. Keterbatasan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dalam pembelajaran membaca teks drama.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, dilakukan pembatasan masalah untuk keefektifan waktu, biaya, dan tenaga dalam melakukan penelitian. Masalah yang dikaji pada penelitian ini dibatasi pada pengembangan media untuk pembelajaran membaca teks drama kelas VIII.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana persepsi siswa dalam pembelajaran membaca teks drama di sekolah?
2. Media dan metode pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran membaca teks drama di sekolah?

3. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi dan kemampuan siswa dalam pembelajaran membaca teks drama pada kelas VIII?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian pengembangan ini dilakukan dengan tujuan untuk:

- a. Mengetahui persepsi siswa dalam pembelajaran pembelajaran membaca teks drama di SMP kelas VIII.
- b. Mengetahui media dan metode pembelajaran yang digunakan guru dalam membaca teks drama di SMP kelas VIII.
- c. Menghasilkan produk berupa media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran membaca teks drama untuk SMP kelas VIII.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini mempunyai spesifikasi sebagai berikut:

1. bentuk media pembelajaran adalah software adobe flash interaktif yang dikemas dalam bentuk CD (*Compact Disk*).
2. media ini berisi materi pembelajaran membaca teks drama untuk siswa kelas VIII.
3. media ini dikembangkan berbasis pada metode *Teams Games Turnamen*.

G. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Bagi Guru

Sebagai alat untuk memotivasi guru, supaya guru kreatif dalam menciptakan media pembelajaran sendiri dan sebagai alat bantu atau pendukung dalam proses belajar mengajar khususnya pelajaran drama

b. Bagi siswa,

- 1) Mempermudah dalam belajar
- 2) Sebagai sumber materi dalam belajar;
- 3) Mempemudah memahami pelajaran teks drama;
- 4) Meningkatkan motivasi dan daya tarik belajar.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Dalam penelitian pengembangan media pembelajaran ini, peneliti berasumsi bahwa:

1. media yang dikembangkan sudah layak untuk diuji cobakan kepada siswa,
2. dapat menambah referensi bahan ajar guru dan siswa, dan
3. mampu menciptakan pembelajaran membaca teks drama yang lebih inovatif dan menarik.

Penelitian ini juga memiliki keterbatasan sebagai berikut:

1. penelitian ini hanya sebatas mengembangkan produk yaitu media adobe flash berbasis MTGT dalam pembelajaran membaca teks drama kelas VIII.

2. media hanya divalidasi oleh satu ahli materi dan satu ahli media.
3. media ini hanya dinilai oleh tiga guru dan 30 siswa

I. Batasan Istilah

Agar tidak menimbulkan adanya perbedaan pengertian, perlu ada penjelasan istilah yang digunakan dalam penelitian ini. Beberapa batasan istilah yang perlu dijelaskan adalah sebagai berikut:

- 1) Pengembangan merupakan suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada (Sukmadinata, 2014:164).
- 2) Media Adobe Flash dalam penelitian ini merupakan sebuah aplikasi virtual yang dibuat dengan software Adobe Flash CS6. Dalam pengoperasiannya, media ini membutuhkan peralatan multimedia.
- 3) Metode *Teams Games Tournamen* (MTGT) adalah metode kooperatif dengan sistem permainan turnamen antar kelompok yang dikembangkan oleh Slavin.

BAB II KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

Deskripsi teori yang peneliti gunakan dalam penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Teks Drama untuk SMP Kelas VIII dengan MTGT (Metode *Teams Games Turnament*) Berbasis Software Adobe Flash ini adalah: (1) Permasalahan pembelajaran bahasa dan sastra di sekolah; (2) Media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan menciptakan pembelajaran yang efektif; (3) Landasan Pemilihan Metode *Teams Games Turnamen*; (4) *Software* Adobe Flash dalam Pembelajaran Berbasis Multimedia; (5) Pembelajaran Membaca Teks Drama di Sekolah

1. Permasalahan Pembelajaran Bahasa dan Sastra di Sekolah

Tak dapat dipungkiri bahwa pembelajaran bahasa dan sastra memiliki hubungan yang erat. Tanpa dasar penguasaan keterampilan bahasa secara memadai, mustahil orang dapat memahami karya-karya sastra dengan baik apalagi menciptakan suatu karya sastra yang bernilai.

Pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama yang berkenaan dengan kemampuan dan kebiasaan membaca dan menulis siswa masih dinilai kurang baik. Suryaman (2012: 36) mengungkapkan bahwa permasalahan terbesar dan mendasar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia saat ini adalah permasalahan yang berkenaan dengan kemampuan dan kebiasaan membaca dan menulis siswa yang masih rendah. Hal itu tentu membawa dampak yang kurang baik dalam pembelajaran sastra di sekolah. Sebab, di dalam pembelajaran Bahasa Indonesia,

keilmuan tentang berbahasa dan bersastra memiliki simbiosis yang saling mendukung (Suryaman, 2012:19-20). Selain hal-hal di atas, pembelajaran Bahasa dan Sastra di sekolah juga terhambat karena kurangnya ketersediaan sarana dan prasarana belajar siswa (Suryaman, 2012:40).

Dalam proses belajar mengajar di kelas, Muslimin (2011: 2) mengungkapkan, rendahnya minat siswa untuk mempelajari mata pelajaran bahasa Indonesia di sekolah, diantaranya disebabkan oleh:

1. pembelajaran "*teacher-center*":
 “Proses pembelajaran yang terjadi di kelas pada umumnya model *teacher-center* (berpusat pada guru), bukan *student center* (berpusat pada murid). Model pembelajaran ini pasti menyebabkan interaktif yang rendah.”
2. kelas yang besar:
 “Semakin besar jumlah siswa dalam satu kelas, semakin tidak efektif kegiatan pembelajaran. Semakin kecil kelas, semakin efektif kegiatan pembelajaran. Dengan kelas kecil, guru dapat memberi perhatian penuh kepada siswa.”

Masih menyoroti proses belajar mengajar di kelas, Lestari dkk, dalam penelitiannya yang berjudul *Tren Pembelajaran Sastra: Telaah Model Pembelajaran Dalam Penelitian Mahasiswa Universitas Negeri Malang Tahun 1990—2010* mengemukakan, setidaknya terdapat lima permasalahan pembelajaran sastra yang dihadapi di sekolah. Permasalahan tersebut antara lain: (1) pembelajaran monoton dan sangat membosankan karena hanya berpusat pada guru; (2) kemampuan membaca, mengapresiasi karya sastra, dan minat belajar siswa terhadap sastra masih rendah; (3) guru belum menerapkan model-model pembelajaran yang bervariasi; (4) pembelajaran apresiasi sastra terbatas pada tema, tokoh, dan penokohan, serta alur; (5) media yang digunakan kurang bervariasi dan hanya berkisar pada buku teks.

2. Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi dan Menciptakan Pembelajaran yang Efektif

Kata media berasal dari Bahasa Latin *medius* yang secara harafiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’. Dalam Bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Arsyad, 2014: 3). Media pembelajaran sendiri, secara terminologis dapat diartikan sebagai alat perantara yang dipakai guna mencapai tujuan pembelajaran (Suryaman, 2012).

Untuk melakukan pembelajaran yang efektif dan efisien, media merupakan elemen yang tidak dapat dipisahkan dalam proses pembelajaran. Bruner via Arsyad (2014: 10) mengatakan, ada tiga tingkatan utama modus belajar yaitu: pengalaman langsung (*enactive*), pengalaman piktorial/gambar(*iconic*), dan pengalaman abstrak (*symbolic*). Belajar melalui pengalaman langsung (*enactive*) merupakan proses belajar yang paling baik. Namun, tidak semua hal dapat dilakukan secara langsung (Suryaman, 2012: 125). Oleh sebab itu, untuk mendekatki proses pengalaman belajar secara langsung diperlukan sebuah media pembelajaran.

Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar, oleh Sudjana dan Rivai (via Arsyad, 2014: 28) dijelaskan sebagai berikut: (1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. (2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran. (3) Metode mengajar lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi jika guru mengajar pada setiap jam pelajaran. (4) Siswa lebih banyak

melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian dari guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Media pembelajaran setidaknya memiliki delapan fungsi di dalam pembelajaran, fungsi tersebut antara lain: (1) memberikan pengalaman baru; (2) menembus batas ruang kelas; (3) meningkatkan interaksi, (4) menanamkan konsep dasar yang benar, nyata, dan tepat; (5) membangkitkan motivasi; (6) membangkitkan minat baru; (7) mengontrol kecepatan belajar; (8) memberikan pengalaman menyeluruh (Suryaman, 2012: 138-150).

Dari pemaparan-pemaparan di atas, kita dapat mengetahui bahwa media pembelajaran dapat digunakan untuk membantu persoalan pembelajaran di sekolah. Media pembelajaran dapat difungsikan sebagai alat untuk meningkatkan motivasi dan menciptakan pembelajaran yang inovatif, efektif, dan efisien. Suryaman, (2012: 145) mengatakan “Di dalam pembelajaran, media tidak dapat dilepaskan dari perkembangan pendekatan di dalam teori belajar”. Hal itu juga berarti manfaat yang didapat dari penggunaan media pembelajaran juga tergantung kepada ketepatan pemilihan media pembelajaran dan metode yang akan digunakan.

3. Landasan Pemilihan Metode *Teams Games Turnamen*

Dari segi teori pembelajaran, Arsyad (2014: 71) mengungkapkan, salah satu prinsip psikologis yang perlu mendapat pertimbangan dalam pemilihan dan penggunaan media adalah “motivasi”. Media pembelajaran perlu melahirkan minat dengan perlakuan yang memotivasi dari informasi yang terkandung didalamnya.

MTGT merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin untuk membantu siswa mereview dan menguasai materi pelajaran. Slavin menemukan bahwa TGT berhasil meningkatkan skill-skill dasar, pencapaian interaksi positif antarsiswa, harga diri, dan sikap penerimaan pada siswa-siswa lain yang berbeda (Huda, 2014:197). Keefektifan MTGT sendiri telah diujicobakan ke dalam berbagai jenis pembelajaran membaca.

Sebagai salah satu metode pembelajaran, TGT memiliki beberapa kelebihan dan kelemahan. Kelebihan dari metode TGT antara lain: (1) lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas, (2) mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu, (3) dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam, (4) proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa, (5) mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain, (6) motivasi belajar lebih tinggi, (7) hasil belajar lebih baik, (8) meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi (Suarjana, 2000:10).

Kelemahan dari model pembelajaran TGT menurut Suarjana (2000:10) adalah : (1) sulitnya pengelompokan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis. (2) adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya. (3) membutuhkan banyak kartu pertanyaan dan jawaban.

Secara umum, MTGT memiliki prosedur sebagai berikut: siswa dikelompokkan dalam tim belajar yang terdiri atas empat atau lima orang yang heterogen. Guru menyampaikan pelajaran, lalu siswa bekerja dalam tim mereka untuk memastikan bahwa semua anggota tim telah menguasai pelajaran. *Games*

Tournament dimasukkan sebagai tahapan review setelah siswa bekerja dalam tim (Huda, 2014:198).

4. Software Adobe Flash Dalam Pembelajaran Berbasis Multimedia

Sejalan dengan perkembangan teknologi informasi, beragam jenis media (multimedia) semakin praktis karena sudah diintegrasikan melalui satu media. Multimedia memiliki keunggulan yang tinggi karena mudah dioperasikan serta memuat berbagai jenis media. Dengan hanya laptop dan proyektor, semua media yang diperlukan untuk pembelajaran dapat ditayangkan (Suryaman, 2012: 137).

Adobe Flash adalah sebuah program yang didesain khusus oleh Adobe dan program aplikasi standar *authoring tool professional* yang digunakan untuk membuat animasi dan *bitmap* yang sangat menarik. Flash didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi dua dimensi yang handal dan ringan sehingga flash banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi yang lebih hidup. *Software* flash memiliki fitur yang dapat dikombinasikan dengan video dan audio. Flash juga memiliki fungsi bahasa pemrograman yang bernama “*Action Script*”. Bahasa pemrograman inilah pada flash memungkinkan pengguna untuk mengatur *time line* sehingga dapat difungsikan secara interaktif (<https://www.adobe.com/sea/products>).

Software Adobe Flash dapat digunakan untuk pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi multimedia komputer. Kemampuan Adobe Flash dalam pembuatan presentasi multimedia mendukung pembuatan animasi secara

langsung, mendukung penyisipan multimedia seperti sound, gambar Hasrul (2011: 3).

5. Pembelajaran Membaca Teks Drama di Sekolah

Pelaksanaan pembelajaran pada hakikatnya merupakan perpaduan yang tepat antara pemilihan bahan ajar yang merupakan aspek isi dan metode pembelajaran yang sengaja disesain untuk membantu peserta didik meraih kompetensi yang dibelajarkan (Nurgiyantoro, 2013:15).

Sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), pembelajaran membaca teks drama pada kelas VIII semester I memiliki aspek isi yang harus dibelajarkan yaitu mampu memahami unsur intrinsik teks drama. Hal itu tercantum dalam “Standar Kompetensi 7. Memahami teks drama dan novel remaja”, dengan “Kompetensi Dasar 7.1. Mengidentifikasi unsur intrinsik teks drama”.

Berikut ini adalah unsur-unsur intrinsik yang terdapat dalam teks drama:

1) Plot atau Alur Cerita

Plot adalah urutan peristiwa yang diikuti sampai cerita berakhir (Nurgiyantoro, 2012:12). Penyajian alur dalam drama diwujudkan dalam urutan babak dan adegan. Babak ialah bagian terbesar dalam sebuah lakon. Plot juga dapat diibaratkan sebagai ranka cerita. Dalam drama plot biasanya merupakan susunan empat bagian: (1) Protasis/ permulaan, (2) Epitasio/ jalinan kejadian, (3) Catastasis/ puncak laku, (4) Catastrophe/ penutupan (Harymawan, 1988:26).

Dalam drama dikenal ada tiga jenis alur cerita. (1) Alur linier memiliki kejadian berurutan dari awal (eksposisi, komplikasi), tengah (konflik dan klimaks) dan akhir (resolusi). (2) Alur mundur diawali dengan akhir cerita atau penyelesaian, baru kemudian dirunut peristiwanya mengapa hal itu terjadi. Sedangkan (3) alur episodik, ketika cerita berupa episode atau bagian-bagian peristiwa yang saling berhubungan (Suroso, 2015:14).

2) Tema

Tema merupakan salah satu bagian terpenting dalam sebuah karya sastra. Meskipun menjadi bagian terpenting dalam karya sastra, tema bukanlah sesuatu yang diungkapkan secara langsung oleh pengarang. Stanton (2012:7-8) mengungkapkan bahwa wujud tema sangatlah beragam. Tema dapat berwujud satu fakta dari pengalaman kemanusiaan yang digambarkan atau dieksplorasi oleh cerita seperti keberanian, ilusi, dan masa tua. Bahkan, tema juga dapat berupa gambaran kepribadian dari salah satu tokoh. Tema adalah unsur yang membentuk kebersatuan pada cerita dan memberi makna dalam setiap peristiwa

3) Penokohan

Istilah “tokoh” mengacu kepada orang atau pelaku cerita, sedangkan istilah “penokohan” memiliki arti yang lebih luas daripada “tokoh” karena ia sekaligus mencakup masalah siapa tokoh cerita, bagaimana perwatakannya, dan bagaimana penempatan dan pelukisannya dalam sebuah cerita sehingga sanggup memberikan gambaran yang jelas kepada pembaca (Nurgiyantoro, 2012:166).

Tokoh dalam drama dibagi menjadi dua jenis yaitu berdasarkan peranannya terhadap jalan cerita dan berdasarkan peranannya dalam lakon serta fungsinya.

Berdasarkan peranannya terhadap jalan cerita, terdapat tokoh: (1) tokoh protagonis yaitu tokoh yang mendukung cerita. Biasanya ada satu atau dua figur tokoh protagonis utama yang dibantu oleh tokoh-tokoh lainnya yang ikut terlibat sebagai pendukung cerita, (2) tokoh antagonis yaitu tokoh penentang cerita. Biasanya ada seorang tokoh utama yang menentang cerita dan beberapa figur pembantu yang ikut menentang cerita, (3) tokoh tritagonis yaitu tokoh pembantu, baik untuk tokoh protagonis maupun tokohh antagonis (Waluyo, 2001: 16).

Berdasarkan peranannya dalam lakon serta fungsinya, maka terdapat tokoh: (1) tokoh sentral yaitu tokoh-tokoh paling menentukan gerak lakon. Mereka merupakan proses pertukaran lakon, tokoh sentral adalah biang keladi tokoh pertikaian. (2) Tokoh utama yaitu tokoh-tokoh pendukung atau penentang tokoh sentral dapat juga sebagai medium atau perantara tokoh sentral, (3) tokoh pembantu yaitu tokoh-tokoh yang memegang peranan pelengkap atau tambahan dalam mata rantai cerita (Waluyo, 2001: 17).

4) Latar

Latar ialah lingkungan yang melingkupi sebuah peristiwa dalam cerita, semesta yang berinteraksi dengan peristiwa-peristiwa yang sedang berlangsung. Latar dapat berwujud waktu-waktu tertentu (hari, bulan, tahun), cuaca, atau satu periode sejarah (Stanton, 2012:35).

Menurut Nurgiyantoro (2012), latar atau tempat kejadian sering disebut latar cerita. Pada umumnya, latar menyangkut tiga unsur, yaitu latar tempat, latar waktu, dan latar sosial. Latar tempat menyoroti pada lokasi terjadinya peristiwa yang diceritakan, latar tempat dapat berupa nama-nama tempat, inisial tertentu, ataupun

lokasi tertentu meskipun tanpa diberi kejelasan nama tetapi dengan menyebut sifat-sifat umum dari tempat tersebut.

Latar waktu berhubungan dengan kapan terjadinya peristiwa-peristiwa itu diceritakan. Latar waktu juga dapat berupa tempat terjadinya peristiwa secara historis. Berbeda dengan latar tempat dan waktu, Latar sosial menyoroti pada hal-hal yang berhubungan dengan kehidupan sosial tempat yang diceritakan. Latar ini dapat berupa adat istiadat, tradisi, keyakinan, pandangan hidup dan lain-lain.

Dalam naskah drama, penulis naskah ada yang menggambarkan setting secara detil namun juga dengan sederhana sehingga menimbulkan imajinasi pembaca (Suroso, 2015:15).

5) Dialog

Dialog merupakan salah satu ciri khas naskah drama. Dialog mengandung kata kunci yang menggambarkan ciri dan keinginan tokoh. Panjang atau sedikitnya dialog setiap tokoh tergantung kepada banyak atau sedikitnya pemikiran yang akan disampaikan tokoh tersebut (Suroso, 2015:16)

6) Petunjuk Lakuan/ Petunjuk Teknis

Teks Drama berbeda dengan teks fiksi dan puisi. Hal yang membedakan naskah drama dengan teks fiksi menurut Suroso (2015:18) adalah (1) terletak pada pemakaian petunjuk lakuan dan dialog; (2) dari segi penggambaran watak, watak tokoh dalam teks drama dideskripsikan oleh tindakan dan motivasi tokoh ketika berdialog dengan tokoh lain, (3) dari segi bahasa, teks drama memiliki bahasa yang cenderung lisan, seperti orang berbicara.

Drama memiliki dua bentuk, yaitu drama yang berwujud teks tertulis dan drama yang dipentaskan. Teks drama merupakan semua teks yang menghadirkan dialog antarpembicara yang isinya menghadirkan suatu alur dan tiap tokoh dibiarkan berbicara sendiri secara langsung kepada pembaca tanpa perlu saling mengutip kata dari pembicara lain (Nurgiyantoro, 2014:345). Perbedaan drama yang berwujud teks dengan drama yang dipentaskan adalah bahwa dalam drama pentas telah terjadi penafsiran kedua, yaitu baik sutradara ataupun pemain harus terlebih dahulu menafsirkan teks tertulis dan kemudian menampilkannya dalam bentuk drama pentas (Nurgiyantoro, 2014:345). Hal itu juga dapat berarti bahwa pembelajaran membaca teks drama untuk memahami unsur-unsur intrinsiknya berbeda dengan pembelajaran menonton drama.

Dalam pembelajaran membaca teks drama di sekolah, seperti yang telah diungkapkan Lestari dan Muslimin pada sub-bab Permasalahan Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia, berdasarkan studi pendahuluan, beberapa masalah klasik yang masih ditemukan dalam pembelajaran membaca teks drama diantaranya: (1) siswa masih senang ngobrol dengan teman ketika pembelajaran, (2) siswa kurang berani bertanya maupun memberikan tanggapan, (3) metode dan media mengajar guru yang kurang variatif. Kendala tersebut tentu membuat pembelajaran berjalan kurang optimal.

Bagaimana seharusnya membaca drama? Menurut Alder dan Charles (2011:272), drama adalah sebuah karya imajinasi. Untuk membacanya, pembaca harus bersikap aktif untuk menciptakan latar belakang, dunia tempat tokoh-tokoh itu hidup dan bergerak. Satu hal penting dalam membaca sebuah drama yaitu, kita

tidak membaca sebuah karya yang lengkap. Drama yang lengkap hanya dipahami jika itu dilakonkan di atas panggung. Seperti sebuah musik yang harus didengar, drama tidak memiliki dimensi fisik jika hanya dibaca di dalam buku. Sang pembaca harus menyediakan dimensi itu. Cara menyediakannya adalah dengan berpura-pura melihatnya dilakonkan.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Teks Drama untuk SMP Kelas VIII dengan MTGT (*Metode Team Games Turnament*) Berbasis Software Adobe Flash” ini tentu tidak dapat dilakukan tanpa ada penelitian yang relevan. Peneliti menemukan beberapa penelitian yang relevan diantaranya:

1. Penelitian oleh Dedi Rohendi,dkk, dengan judul *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Berbasis Multimedia dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi* dari hasil eksperimen, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran TIK dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT berbasis multimedia lebih baik secara signifikan dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional.
2. Penelitian oleh Rusdiman (2010) dengan judul *Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Turnament (TGT) Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas VII.A SMP Negeri Siak Tahun Pelajaran 2009-2010*. Hasil penelitian ini menunjukan penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT sangat

efektif sebagai metoda pembelajaran dan dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas VII SMP Negeri 11 Siak Tahun Pelajaran 2009-2010.

3. Penelitian oleh Rina Wulandari (2013) dengan judul *Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif TGT (Teams Games Tournament) Dalam Membaca Intensif Di Kelas XI SMA Negeri 1 Malang Tahun Pelajaran 2012-2013*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan metode TGT efektif digunakan dalam pembelajaran membaca intensif khususnya pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Malang tahun pelajaran 2012/2013.

4. Penelitian oleh Nanik Marini dengan judul *Peningkatan Kemampuan Membaca Ekstensif Melalui Model Teams Games Tournament (TGT) Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 19 Palembang*. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT, dapat meningkatkan hasil belajar membaca ekstensif siswa.

C. Kerangka Pikir

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan sebelumnya, peneliti memperoleh kerangka berpikir bahwa kesuksesan pembelajaran membaca teks drama sangat dipengaruhi oleh motivasi baca siswa, sarana prasarana, metode dan media pembelajaran yang digunakan guru. Pembelajaran dengan metode TGT menarik karena siswa dituntut aktif bersama-sama dengan kelompoknya untuk bersaing melawan kelompok lain. Pengembangan media pembelajaran berbasis MTGT dengan adobe flash dapat menjadi solusi untuk menciptakan pembelajaran yang lebih kreatif dalam pembelajaran membaca teks drama. Dengan wujud

software maka media pembelajaran ini sangat praktis dan efektif untuk digunakan serta mudah untuk diperbanyak maupun didistribusikan.

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan deskripsi teori dan kerangka berpikir yang telah diuraikan di atas, maka dapat diajukan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana persepsi siswa dalam pembelajaran membaca teks drama di kelas VIII?
2. Metode dan media pembelajaran apa yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran membaca teks drama?
3. Bagaimana mengembangkan media adobe flash berbasis MTGT dalam pembelajaran membaca teks drama kelas VIII?

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

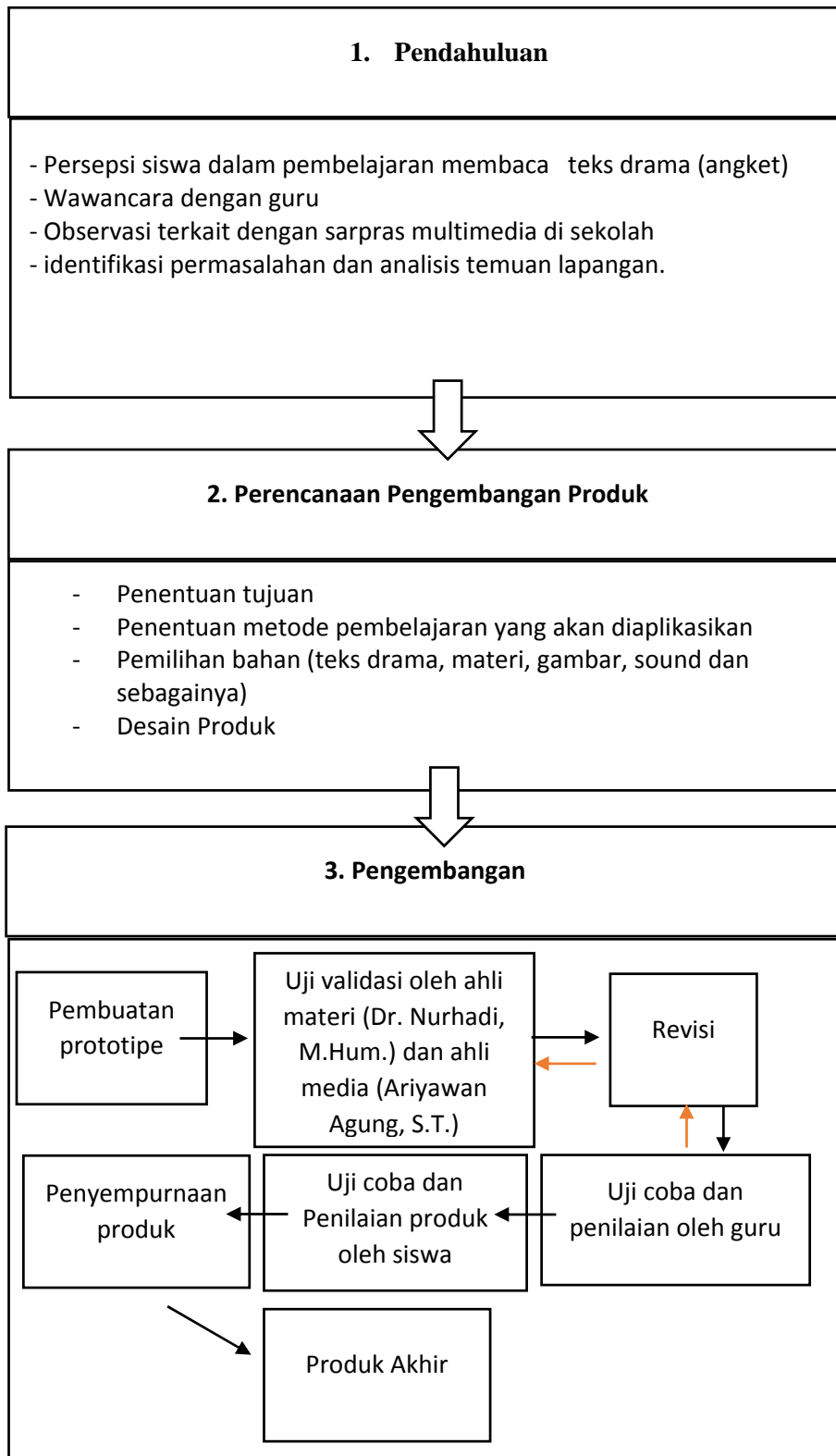
Penelitian ini termasuk jenis penelitian dan pengembangan (*research and development* (R & D). Penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2014: 297). Penelitian ini bertujuan mengembangkan produk media pembelajaran membaca teks drama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII SMP.

B. Model Pengembangan

Model penelitian pengembangan ini mengacu kepada model pengembangan dalam Sugiono (2014:298) yang meliputi sepuluh kegiatan, diantaranya: (1) potensi masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain (6) uji coba produk, (7) revisi produk (8) uji coba pemakaian (9) revisi produk (10) produksi massal.

C. Prosedur Pengembangan

Berdasarkan sepuluh kegiatan penelitian pengembangan dalam Sugiono (2014:289), peneliti memodifikasi menjadi tiga tahap yaitu: (1) tahap pendahuluan, (2) tahap perencanaan, (3) tahap pengembangan. Untuk lebih jelasnya perhatikan bagan berikut ini:



Gambar 1: Skema Pengembangan Produk

1. Tahap Pendahuluan

Tahap pendahuluan penelitian dan pengembangan ini rencananya akan menempuh alur sebagai berikut: studi lapangan/ pengumpulan data di lapangan, identifikasi permasalahan dalam pembelajaran dan analisis temuan lapangan. Studi lapangan pada penelitian ini berupa wawancara terhadap guru dan menyebar angket untuk mendapatkan persepsi siswa dalam pembelajaran membaca teks drama.

2. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini, peneliti merencanakan pengembangan produk berdasarkan analisis yang telah dilakukan pada studi pendahuluan. Langkah-langkah dalam perencanaan meliputi: penentuan tujuan pengembangan media, penentuan metode pembelajaran yang akan diaplikasikan dalam media pembelajaran, pemilihan bahan, dan desain produk.

3. Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan merupakan tahap terpenting dalam penelitian pengembangan. Langkah-langkah yang ditempuh adalah sebagai berikut:

a. Pembuatan Prototipe

Setelah tahap perencanaan selesai, maka dilanjutkan dengan pembuatan prototipe produk.

b. Uji Validasi

Setelah prototipe selesai dibuat maka dilakukan uji validasi. Uji validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Ahli materi adalah Dr. Nurhadi, M.Hum, beliau adalah dosen jurusan PBSI UNY yang juga mengampu mata kuliah Drama.

Ahli media adalah Bapak Ariyawan Agung, S.T., beliau adalah dosen jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan UNY.

c. Revisi

Setelah mendapat hasil uji validasi dan evaluasi dari ahli media dan ahli materi, langkah selanjutnya adalah revisi. Apabila belum dinyatakan layak untuk dikembangkan, maka dilanjutkan dengan uji tahap dua, dan seterusnya. Apabila sudah dinyatakan layak, maka dapat melanjutkan ke tahap selanjutnya.

d. Ujicoba Terbatas dan Penilaian oleh Guru

Setelah produk dinyatakan layak maka uji terbatas pembelajaran dengan menggunakan produk yang dikembangkan.

e. Ujicoba Terbatas dan Penilaian oleh siswa

Setelah pembelajaran menggunakan produk yang dikembangkan, siswa dan guru memberi penilaian dengan cara mengisi angket yang disediakan oleh peneliti.

f. Penyempurnaan produk

Penyempurnaan produk dilakukan setelah mendapat hasil dan tanggapan dari guru dan siswa sebagai pengguna produk.

D. Subjek Penelitian

Subjek dari penelitian ini adalah siswa SMP di Kabupaten Sleman. Dari SMP yang ada, peneliti mengambil tiga sampel yaitu SMPN 2 Sleman, SMPN 3 Sleman, dan SMPN 4 Depok Sleman. Dari ketiga sampel tersebut yang menjadi sampel penelitian adalah 82 siswa dan 5 orang guru.

E. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mengembangkan produk yang berkualitas, diperlukan instrumen yang mampu menggali informasi yang diperlukan dalam pengembangan produk. Berikut instrumen pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti:

- a. Wawancara, digunakan untuk mengungkap: (1) persepsi siswa dalam belajar teks drama. (2) permasalahan-permasalahan dalam mengajarkan teks drama. (3) penggunaan media dan metode dalam pembelajaran membaca teks drama.
- b. Observasi, digunakan untuk melihat fasilitas-fasilitas pendukung pelajaran, terutama fasilitas multimedia di dalam kelas.
- c. Angket, instrumen ini digunakan pada tahap studi pendahuluan, tahap pengembangan. Angket pada studi pendahuluan digunakan untuk mengetahui persepsi siswa dalam pembelajaran membaca teks drama. Angket pada tahap pengembangan digunakan untuk mengungkap apakah produk dapat diterapkan dengan baik.

F. Validasi Instrumen

Uji validitas instrumen diperlukan untuk mengukur apakah instrumen yang dibuat mampu mengukur aspek-aspek yang dibutuhkan. Pada tahap ini peneliti menggunakan pengujian validitas logis dan validitas internal. Validitas logis yakni pengujian instrumen yang dilakukan oleh pakar secara teoretis untuk mengetahui kesesuaian instrumen dengan data yang akan diambil di lapangan. Sedangkan validitas internal yaitu pencocokan instrumen dengan kisi-kisi yang digunakan.

G. Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik deskriptif. Statistik deskriptif merupakan metode statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiyono, 2013: 207). Langkah-langkah analisis data pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Analisis angket siswa

- a. setiap pertanyaan yang dijawab “ya” bernilai “1” sedangkan pertanyaan yang dijawab “tidak” bernilai “0”.
- b. menjumlah skor tiap butir pertanyaan.
- c. menghitung skor total rata-rata setiap komponen dengan rumus

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

\bar{X} = skor rata-rata

$\sum x$ = jumlah skor

n = jumlah subjek penilai

- d. menghitung persentase dengan cara: skor yang diperoleh dibagi skor maksimal kemudian dikali 100.
- e. mengubah skor rata-rata menjadi nilai dalam kategori sesuai dengan panduan dalam tabel berikut.

Tabel 1: **Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif**

NILAI	Rentang Skor	Data Kualitatif	Persentase	Kelayakan
A	$\bar{X} > 4,2$	Sangat Baik	81%-100%	Sangat layak
B	$3,4 < \bar{X} \leq 4,2$	Baik	61%-80%	Layak
C	$2,6 < \bar{X} \leq 3,4$	Cukup Baik	41%-60%	Cukup
D	$1,8 < \bar{X} \leq 2,6$	Kurang Baik	21%-40%	Kurang
E	$\leq 1,8$	Sangat Kurang Baik	0%-20%	Sangat kurang

2. Analisis wawancara dengan guru

Analisis diambil dari transkrip wawancara dari guru, kemudian diambil kesimpulan secara umum.

3. Analisis uji produk oleh ahli materi, ahli media, penilaian guru, dan penilaian siswa.

- setiap pertanyaan yang dijawab “ya” bernilai “1” sedangkan pertanyaan yang dijawab “tidak” bernilai “0”.
- menjumlah skor tiap butir pertanyaan.
- menghitung skor total rata-rata setiap komponen dengan rumus

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

\bar{X} = skor rata-rata

$\sum x$ = jumlah skor

n = jumlah subjek penilai

- menghitung persentase dengan cara: skor yang diperoleh dibagi skor maksimal kemudian dikali 100.

- e. mengubah skor rata-rata menjadi nilai dalam kategori sesuai dengan panduan dalam tabel di bawah.

Tabel 2: **Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif**

NILAI	Rentang Skor	Data Kualitatif	Persentase	Kelayakan
A	$\bar{X} > 4,2$	Sangat Baik	81%-100%	Sangat layak
B	$3,4 < \bar{X} \leq 4,2$	Baik	61%-80%	Layak
C	$2,6 < \bar{X} \leq 3,4$	Cukup Baik	41%-60%	Cukup
D	$1,8 < \bar{X} \leq 2,6$	Kurang Baik	21%-40%	Kurang
E	$\leq 1,8$	Sangat Kurang Baik	0%-20%	Sangat kurang

Dalam penelitian ini, nilai kelayakan ditentukan dengan nilai minimal “C” dengan kategori “cukup”. Apabila hasil penilaian ahli materi, ahli media, penilaian guru dan siswa memperoleh skor rata-rata “C” maka media yang dikembangkan dianggap layak untuk digunakan.

BAB VI

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Sebelum pengembangan produk, peneliti melakukan studi pendahuluan terlebih dahulu. Studi pendahuluan ini dilakukan untuk mengetahui persepsi siswa dalam pembelajaran membaca teks drama dan untuk mengetahui media serta metode mengajar guru. Studi pendahuluan dilakukan dengan menggunakan angket siswa di tiga SMP di Kabupaten Sleman. Selain angket, peneliti juga melakukan wawancara dengan guru Bahasa Indonesia terkait dengan pembelajaran membaca teks drama di kelas.

1. Pendahuluan

a. Data Persepsi Siswa Kelas VIII dalam Pembelajaran Membaca Teks Drama

Untuk memperoleh data mengenai persepsi siswa dalam pembelajaran membaca teks drama, peneliti menyebar angket kepada 82 siswa yang tersebar di tiga sekolah yakni SMPN 2 Sleman, SMPN 3 Sleman, dan SMPN 4 Depok Sleman. Data persepsi siswa dalam pembelajaran membaca teks drama di kelas VIII dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel3: Data Persepsi Siswa Kelas VIII dalam Pembelajaran Membaca Teks Drama

No	Deskripsi Penilaian	Σ skor	%
1	Tertarik belajar teks drama.	67	81,7
2	Dapat membayangkan ikut ke dalam cerita drama yang di baca.	75	91,5
3	Mampu menikmati cerita dalam teks drama	73	89,0
4	Pembelajaran membaca teks drama tidak membosankan	56	68,3
5	Memperhatikan penjelasan guru	55	67,1
6	Senang mengerjakan tugas yang diberikan	66	80,5
7	Tidak suka mengobrol ketika pembelajaran	27	32,9
8	Tidak suka melamun sendiri	57	69,5
9	Membaca teks drama sebelum pembelajaran di sekolah.	65	79,3
10	Ingin tahu perbedaan teks drama dengan karya yang lain.	63	76,8
11	Mengerjakan setiap tugas yang diberikan oleh guru	62	75,6
12	Bersungguh-sungguh dalam mengerjakan tugas	56	68,3
13	Mengajukan pertanyaan bila ada materi yang kurang dimengerti.	24	29,3
14	Percaya diri menjawab pertanyaan yang diberikan	47	57,3
15	Berani mengungkapkan pendapat	31	37,8
16	Metode yang digunakan membantu belajar	70	85,4
17	Metode yang digunakan sangat menyenangkan.	51	62,2
18	Metode yang digunakan membuat tidak bosan	45	54,9
19	Guru menggunakan media pembelajaran	73	89,0
20	Media pembelajaran menarik perhatian	56	68,3
21	Media pembelajaran mempermudah belajar	52	63,4
22	Media pembelajaran membuat bersemangat	43	52,4
23	Ingin pembelajaran teks drama yang lebih kreatif dan menyenangkan	79	96,3
	Rata-rata		68,6

Berdasarkan data di atas, rata-rata jawaban siswa secara keseluruhan mengenai pembelajaran membaca teks drama berada pada persentase 68,6% dalam kategori “baik”. Dari data tabel persepsi di atas dapat diketahui bahwa sebagian besar siswa menyukai belajar teks drama. Dari tabel data di atas, dapat diketahui

pula bahwa aspek yang memiliki skor paling rendah adalah respons siswa terhadap materi yang belum dipahami yaitu sebesar 29,3%. Aspek yang memiliki skor paling tinggi adalah ingin pembelajaran teks drama yang lebih kreatif dan menyenangkan yaitu sebesar 96,3%.

b. Hasil Wawancara dengan Guru Mengenai Pembelajaran Membaca Teks Drama

Wawancara dilakukan terhadap empat guru Bahasa Indonesia di tiga sekolah sampel dengan narasumber yaitu Suzanna Usdeka Dewanti, S.Pd., Daroji, S.Pd., guru SMPN 3 Sleman; Dra V. Titik Waluyanti guru SMPN 4 Depok Sleman; Drs. Sunardji guru SMPN 2 Sleman (lampiran 2).

Secara keseluruhan, dari hasil wawancara diketahui bahwa siswa memiliki minat yang cukup baik terhadap pembelajaran membaca teks drama. Namun, pada proses belajar mengajar guru masih menemui beberapa hambatan. Beberapa hambatan yang ditemui oleh guru di antaranya adalah kebosanan siswa ketika membaca, kurangnya minat siswa, kurang konsentrasi dan bahkan ada yang memang tidak suka membaca teks drama.

Terkait media pembelajaran dan metode pembelajaran yang digunakan guru saat pembelajaran membaca teks drama diperoleh gambaran bahwa media pembelajaran yang digunakan guru terbatas pada teks drama, dan power point yang ditampilkan melalui proyektor. Sedangkan untuk metode yang digunakan, peneliti mendapatkan jawaban yang berbeda-beda. Ada yang menggunakan metode diskusi kelompok, membaca nyaring, dan metode campuran.

c. Hasil Observasi

Observasi yang dilakukan peneliti terfokus pada ketersediaan sarana dan prasarana pendukung media pembelajaran yang akan dikembangkan, serta kesiapan guru menggunakan media.

Berikut ini adalah data observasi pada SMPN 2 Sleman, SMPN 3 Sleman dan SMPN 4 Depok Sleman:

Tabel 4: Hasil Observasi di SMPN 2 Sleman

No	Sarpras	Jumlah	Keadaan		Keterangan
			Tidak Baik	Baik	
1.	Ruang Belajar	18	-	√	Semua ruang kelas telah tersedia perlengkapan multimedia berupa proyektor. Sound masih berupa sound portabel.
2.	Perpustakaan	1	-	√	Terdapat 32 kursi dan meja, terkadang digunakan untuk PBM
3.	Laboratorium Bahasa	0	-	-	-
4.	Laboratorium Komputer	0	-	-	-
5.	Ruang AVA	1	-	√	-

Tabel 5: Hasil Observasi di SMPN 3 Sleman

No	Sarpras	Jumlah	Keadaan		Keterangan
			Tidak Baik	Baik	
1.	Ruang Belajar	18	-	√	Semua ruang kelas telah tersedia perlengkapan multimedia berupa proyektor. Sound masih berupa sound portabel.
2.	Perpustakaan	1	-	√	Tersedia TV, proyektor portable
3.	Laboratorium Bahasa	2	-	√	-
4.	Laboratorium Komputer	3	-	√	-
5.	Ruang AVA	1	-	√	-

Tabel 6: Hasil Observasi di SMPN 4 Depok Sleman

No	Sarpras	Jumlah	Keadaan		Keterangan
			Tidak Baik	Baik	
1.	Ruang Belajar	15	-	√	Semua ruang kelas telah tersedia perlengkapan multimedia berupa proyektor. Sound masih berupa sound portabel. Ruang belajar cukup nyaman dengan kipas angin.
2.	Perpustakaan	1	-	√	Dilengkapi dengan TV
3.	Laboratorium Bahasa	0	-	-	-
4.	Laboratorium Komputer	1	-	√	Dilengkapi dengan proyektor
5.	Ruang AVA	1	-	√	-

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, setiap sekolah telah dilengkapi dengan sarana yang memadai untuk penggunaan media yang akan dikembangkan. Sarana tersebut antara lain adalah proyektor, dan sound sistem. Sekolah juga

mempunyai ruang khusus untuk pembelajaran berbasis multimedia yaitu ruang AVA (*Audio Visual Aids*). Untuk kesiapan guru dalam menggunakan media, peneliti langsung menanyakannya kepada guru yang bersangkutan. Guru telah terbiasa mengoperasikan laptop dan proyektor untuk mengajar siswa.

Berdasarkan data studi pendahuluan, peneliti mendapatkan beberapa masalah yang muncul dalam pembelajaran membaca teks drama di kelas VIII. Masalah tersebut antara lain: perhatian dan respons siswa terhadap materi yang tidak diketahuinya masih rendah, tingginya tingkat kebosanan siswa dalam mengikuti pembelajaran membaca, serta keterbatasan media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Siswa masih mendambakan pembelajaran yang lebih kreatif dan menarik.

Melihat kelebihan dari penggunaan metode *Teams Games Tournament* yang mampu menarik motivasi dan keaktifan siswa. Serta melihat kelebihan media pembelajaran dengan Adobe Flash yang mampu menciptakan pembelajaran yang kreatif. Integrasi Metode *Teams Games Tournament* ke dalam media pembelajaran dengan Adobe Flash merupakan salah satu pilihan yang tepat untuk pembelajaran membaca teks drama di kelas VIII.

2. Perencanaan Pengembangan Produk

Pada tahap pendahuluan peneliti melakukan studi kebutuhan lapangan. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket/kuesioner mengenai persepsi siswa dalam pembelajaran membaca teks drama di sekolah. Sebelum disebarkan, angket divalidasi terlebih dahulu oleh dosen ahli yaitu Dr. Nurhadi,

S.Pd., M.Hum. setelah itu, angket diberikan kepada 82 orang siswa yang tersebar di tiga sekolah di Sleman.

Selain menggunakan angket, peneliti juga melakukan wawancara dengan guru Bahasa Indonesia. Tujuan wawancara ini adalah untuk mengetahui minat siswa, kendala yang dialami dalam pembelajaran, penggunaan media, dan penggunaan metode dalam pembelajaran membaca teks drama.

Setelah mendapatkan informasi pada tahap pendahuluan, langkah berikutnya adalah perencanaan pengembangan media. Pada tahap ini peneliti menentukan tujuan, menentukan metode pembelajaran yang akan diaplikasikan, memilih bahan (teks drama, materi, gambar, sound dan sebagainya) dan melakukan desain produk.

a. Penentuan Tujuan

Sesuai dengan data yang diperoleh dari tahap pendahuluan, dalam tahap ini peneliti menentukan tujuan pengembangan media. Tujuan pengembangan media ini terbagi menjadi dua yaitu tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan umum dalam media ini disesuaikan dengan KD pembelajaran membaca teks drama kelas VIII yakni agar siswa mampu mengidentifikasi unsur intrinsik teks drama. Sedangkan tujuan khusus dari pengembangan media ini adalah untuk meningkatkan respons siswa, serta agar pembelajaran dapat berlangsung lebih kreatif, menyenangkan, dan tidak membosankan.

b. Pemilihan Metode

Berdasarkan tujuan yang telah ditetapkan, peneliti memilih metode pembelajaran yang akan diaplikasikan dalam media. Metode yang dipilih adalah metode *Teams Games Tournament* yang dikembangkan oleh Slavin.

c. Pemilihan Bahan

Bahan yang dimaksud dalam tahap ini berupa teori tentang unsur intrinsik teks drama, contoh teks drama, dan soal-soal. Selain bahan berupa materi, peneliti juga mengumpulkan bahan berupa gambar, animasi, dan sound guna mendukung kemenarikan media.

d. Desain Produk

Pada tahap ini, semua bahan pada tahap perencananan disatukan ke dalam satu papan alur (*storyboard*) (lihat lampiran 8).

3. Pengembangan Produk

a. Pembuatan Prototipe

Setelah tahap perencanaan, tahap selanjutnya adalah pembuatan prototipe media. Prototipe media ini dibuat dengan software adobe flash berdasarkan papan alur (*storyboard*) yang telah dibuat sebelumnya. Dengan mengacu pada rencana dalam papan alur, pengembang mulai pengembangan media.

b. Uji Validasi dan Penilaian

Setelah prototipe media disusun, tahap selanjutnya adalah melakukan uji validasi. Uji validasi yang ditempuh pada penelitian ini meliputi uji validasi oleh ahli materi dan uji validasi oleh ahli media. Ahli materi adalah Dr. Nurhadi,

M.Hum, dan ahli media adalah Ariyawan Agung, S.T.. Berikut merupakan hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media:

1) Uji Validasi oleh Ahli Materi

Untuk mengetahui tingkat kelayakan materi yang disajikan maka dilakukan uji validasi materi. Materi dapat dikatakan layak apabila telah mendapat persetujuan oleh ahli materi untuk dipakai. Berikut adalah data hasil uji validasi oleh ahli materi:

a) Aspek Isi

Tabel 7: Hasil Uji Validasi Aspek Isi oleh Ahli Materi

No	Kriteria Penilaian	Skor
1.	Kesesuaian materi dengan indikator	5
2.	Ketepatan materi teks drama	5
3.	Keakuratan materi	4
4.	Keterpahaman materi	4
5.	Keterkinian fitur dan contoh	5
6.	Kemenarikan judul drama yang di pakai	4
7.	Kesesuaian tema dengan karakteristik siswa	5
8.	Kesesuaian alur dengan karakteristik siswa	4
9.	Kemenarikan variasi tokoh teks drama	4
10.	Kesesuaian bahasa, amanat dan pesan pada teks drama	4
11.	Kesesuaian amanat dengan karakteristik siswa	4
12.	Kesesuaian penyajian materi pembelajaran dengan sistematika MTGT	4
13.	Kesesuaian konsep dan teori dengan pokok bahasan	4
14.	Kesesuaian soal dengan materi teks drama	5
15.	Kemenarikan variasi penyampaian soal	4
16.	Kesesuaian materi teks drama dengan perkembangan ilmu dan teknologi	4
17.	Kesesuaian contoh teks drama dengan kejadian yang ada (kontekstual.	4
18.	Kesesuaian soal menumbuhkan kreativitas siswa	4
19.	Kesesuaian materi pada penerapan di kehidupan nyata	4
20.	Ketepatan materi menarik minat siswa	4
21.	Tidak mengandung SARA, HAKI, dan pornografi	5
Jumlah Skor		90
Rerata		4,3
Persentase		94,5%
Kategori		Sangat Baik

b) Aspek Penyajian

Tabel 8: Hasil Uji Validasi Aspek Penyajian oleh Ahli Materi

No	Kriteria Penilaian	Skor
1.	Ketepatan penyajian materi melalui sebuah permainan	4
2.	Penyajian materi dan soal secara variatif	4
3.	Penyajian materi bersifat partisipatif	4
4.	Penyajian materi mengembangkan kompetensi	4
Jumlah Skor		16
Rerata		4
Persentase		80%
Kategori		Baik

c) Aspek Bahasa

Tabel 9: Hasil Uji Validasi Aspek Bahasa oleh Ahli Materi

No	Kriteria Penilaian	Skor
1.	Kesesuaian bahasa dengan tingkat intelektual siswa	5
2.	Kesesuaian kata dan kalimat dengan kaidah Bahasa	5
3.	Kemenarikan dan ketepatan penggunaan bahasa	4
4.	Ketepatan kata dan kalimat pada pedoman EYD	4
5.	Kemenarikan dan ketepatan penggunaan bahasa	4
Jumlah Skor		22
Rerata		4,4
Persentase		88%
Kategori		Sangat Baik

Kesimpulan yang diperoleh dari ahli materi yaitu, materi teks drama telah dapat dipakai dengan revisi sesuai saran. Adapun saran revisi berupa perbaikan terhadap beberapa kesalahan-kesalahan pengetikan.

2) Uji Validasi oleh Ahli Media

Untuk mengetahui tingkat kelayakan media yang dikembangkan, maka dilakukan uji validasi media. Uji validasi media ini meliputi uji validasi aspek desain tampilan dan uji validasi aspek pemrograman. Media dapat dikatakan layak

apabila telah mendapat persetujuan oleh ahli media untuk dipakai. Berikut adalah data hasil uji validasi media tahap1 dan uji validasi media tahap2 oleh ahli media:

a) Aspek Desain Tampilan

Tabel 10: Hasil Uji Validasi Aspek Desain Tampilan oleh Ahli Media

No	Kriteria Penilaian	Tahap1	Tahap2
1.	Kesesuaian komposisi tata letak komponen media	4	4
2.	Keterkaitan penataan tata letak komponen media	3	3
3.	Kesesuaian ukuran tombol navigasi dan	5	5
4.	Kemenarikan pemilihan tema media	5	5
5.	Ketepatan penggunaan ukuran huruf	4	4
6.	Ketepatan penggunaan kombinasi jenis huruf	4	4
7.	Kesesuaian pemilihan warna teks pada media	5	5
8.	Konsistensi keterbacaan teks pada setiap tampilan	4	4
9.	Kesesuaian spasi yang digunakan pada media	4	4
10.	Ketepatan desain gambar pemain	3	4
11.	Kemenarikan desain media	5	5
12.	Kejelasan gambar yang disajikan dalam media	4	4
13.	Kejernihan kualitas audio yang disajikan	4	4
14.	Audio yang digunakan mendukung suasana belajar	4	4
15.	Ketersediaan fitur on/off audio	4	4
16.	Kejelasan fungsi tombol navigasi	4	4
17.	Kemudahan penggunaan tombol navigasi	3	4
18.	Tersediannya petunjuk penggunaan media	5	5
Jumlah Skor		74	76
Rerata		4,1	4,2
Persentase		82%	84,4%
Kategori		Sangat Baik	Sangat Baik

b) Aspek Pemrograman

Tabel 11: Hasil Uji Validasi Aspek Pemrograman oleh Ahli Media

No	Kriteria Penilaian	Tahap1	Tahap2
1.	Ketepatan cara bermain memudahkan siswa	4	4
2.	Kesesuaian sistem permainan dengan karakteristik siswa	4	4
3.	Ketepatan pemberian motivasi melalui permainan	5	5
4.	Menumbuhkan sikap kompetisi dan keingintahuan siswa	4	4
Jumlah Skor		17	17
Rerata		4,25	4,25
Persentase		85%	85%
Kategori		Sangat Baik	Sangat Baik

Komentar dan saran yang diperoleh dari ahli media pada tahap1 yaitu: (1) buat dengan versi release (CD), ekspor ke format projector untuk memudahkan akses pada OS (*Operating System*), lengkapi dengan *autorun*, (2) perbaiki sound, lagu di beberapa *scene* tumpang tindih, setelah di mute masih ada beberapa bagian lagu tidak *loop*, (3) keterlihatan tombol untuk dipilih kurang jelas karena ada beberapa bagian yang diformat *button* padahal grafik, (4) *game* menarik, hanya perlu panduan/instruksi yang lebih detail pada setiap tahap, (5) beri konfirmasi ketika akan keluar/tombol close ditekan. Setelah validasi tahap2, adapun kesimpulan yang diperoleh yaitu media teks drama telah dapat dipakai tanpa revisi. (6) Perbaiki tampilan pemain.

3) Penilaian oleh Guru

Selain ahli materi, dan ahli media, produk media ini juga dinilai oleh guru Bahasa Indonesia selaku pengguna media. Penilaian dilakukan oleh tiga guru bahasa Indonesia di tiga sekolah sampel. Penilaian produk media oleh guru Bahasa

Indonesia mencakup empat aspek yakni aspek isi, aspek penyajian, dan aspek bahasa. Berikut merupakan data hasil penilaian yang dilakukan oleh guru Bahasa Indonesia 1, 2, dan 3:

a) Penilaian Aspek Isi

Tabel 12: Hasil Penilaian Aspek Isi oleh Guru 1,2, dan 3

No	Kriteria Penilaian	Guru1	Guru2	Guru3
1.	Kesesuaian materi dengan indikator	4	5	5
2.	Ketepatan materi teks drama	4	4	4
3.	Keakuratan materi	4	4	4
4.	Keterpahaman materi	4	4	4
5.	Keterkinian fitur dan contoh	4	4	5
6.	Kemenarikan judul drama yang di pakai	4	5	4
7.	Kesesuaian tema dengan karakteristik siswa	4	4	5
8.	Kesesuaian alur dengan karakteristik siswa	3	5	5
9.	Kemenarikan variasi tokoh teks drama	4	4	4
10.	Kesesuaian bahasa, amanat dan pesan pada teks drama	4	4	4
11.	Kesesuaian amanat dengan karakteristik siswa	4	5	5
12.	Kesesuaian penyajian materi pembelajaran dengan sistematika MTGT	4	4	5
13.	Kesesuaian konsep dan teori dengan pokok bahasan	4	4	4
14.	Kesesuaian soal dengan materi teks drama	4	4	4
15.	Kemenarikan variasi penyampaian soal	4	4	4
16.	Kesesuaian materi teks drama dengan perkembangan ilmu dan teknologi	5	5	5
17.	Kesesuaian contoh teks drama dengan kejadian yang ada (kontekstual).	4	5	5
18.	Kesesuaian soal menumbuhkan kreativitas siswa	4	4	4
19.	Kesesuaian materi pada penerapan di kehidupan nyata	4	5	5
20.	Ketepatan materi menarik minat siswa	4	5	5
21.	Tidak mengandung SARA, HAKI, dan pornografi	4	5	5
Jumlah Skor		81	93	95
Rerata		4	4,4	4,5
Persentase		80%	88,6%	90,4%
Kategori		Baik	Sangat Baik	Sangat Baik

b) Penilaian Aspek Penyajian

Tabel 13: Hasil Penilaian Penyajian oleh Guru 1,2, dan 3

No	Kriteria Penilaian	Guru1	Guru2	Guru3
Penyajian Materi				
1.	Ketepatan penyajian materi melalui sebuah permainan	5	5	4
2.	Penyajian materi dan soal secara variatif	4	4	4
3.	Penyajian materi bersifat partisipatif	4	4	4
4.	Penyajian materi mengembangkan kompetensi	4	5	4
Penyajian Media				
5.	Kemenarikan gambar dan tampilan	5	4	5
6.	Ketepatan jenis dan ukuran huruf	3	4	4
7.	Kemudahan bahasa sajian media	4	5	4
8.	Kemenarikan tema permainan	5	5	5
9.	Ketepatan pemilihan irama	3	5	4
10.	Kemudahan pengoperasian media	4	5	5
11.	Kemenarikan konsep permainan	5	5	5
Jumlah Skor		46	51	48
Rerata		4,2	4,6	4,4
Persentase		83,7%	92,7%	87,3%
Kategori		Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik

c) Penilaian Aspek Bahasa

Tabel 14: Hasil Penilaian Aspek Bahasa oleh Guru 1,2, dan 3

No	Kriteria Penilaian	Guru1	Guru2	Guru3
1.	Kesesuaian bahasa dengan tingkat intelektual siswa	4	5	4
2.	Kesesuaian kata dan kalimat dengan kaidah Bahasa	4	4	4
3.	Kemenarikan dan ketepatan penggunaan bahasa	4	4	4
4.	Ketepatan kata dan kalimat pada pedoman EYD	4	5	4
5.	Kemenarikan dan ketepatan penggunaan bahasa	4	4	4
Jumlah Skor		20	22	20
Rerata		4	4,4	4
Persentase		80%	88%	80%
Kategori		Baik	Sangat Baik	Baik

Setelah penilaian produk dari guru, adapun saran yang didapatkan berupa: penambahan materi ajar (khususnya penokohan dan alur), ukuran tulisan pada teks

drama diperbesar. Komentar yang didapat antara lain: media sudah baik, pengembangan media dengan teknologi menarik, perlu dikembangkan lagi, secara keseluruhan media menyenangkan.

4) Penilaian oleh Siswa

Setelah media dinilai oleh guru Bahasa Indonesia, tahap selanjutnya adalah penilaian oleh siswa. Penilaian dilakukan terhadap tiga puluh orang siswa di SMPN 4 Depok, Sleman. Ada tiga aspek yang menjadi fokus penilaian produk yaitu aspek manfaat, aspek penyajian, dan aspek materi. Berikut merupakan data hasil penilaian yang dilakukan siswa:

a) Aspek Manfaat

Berdasarkan hasil uji coba terbatas pada siswa, aspek manfaat memperoleh rata-rata skor 4,28 dengan kategori “sangat baik”. Indikator yang penilaian pada aspek manfaat meliputi: (1) Media ini memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran membaca teks drama. (2) Media ini membuat siswa tertarik pada pembelajaran membaca teks drama. (3) Media ini membuat siswa aktif pada pembelajaran membaca teks drama. (4) Media ini mengatasi kejenuhan dalam pembelajaran membaca teks drama. Data penilaian aspek manfaat oleh siswa dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 15: Hasil Penilaian Aspek Manfaat oleh Siswa

Siswa	Indikator				Jumlah	Rata-rata	%	Kategori
	1	2	3	4				
1.	5	5	5	5	20	5,0	100%	Sangat baik
2.	5	5	4	5	19	4,8	95%	Sangat baik
3.	5	5	5	5	20	5,0	100%	Sangat baik
4.	5	5	5	5	20	5,0	100%	Sangat baik
5.	4	4	4	5	17	4,3	85%	Sangat baik
6.	3	4	4	5	16	4,0	80%	Baik
7.	4	4	4	5	17	4,3	85%	Sangat baik
8.	4	4	4	5	17	4,3	85%	Sangat baik
9.	3	4	4	5	16	4,0	80%	Baik
10.	5	4	5	3	17	4,3	85%	Sangat baik
11.	3	4	4	3	14	3,5	70%	Baik
12.	3	3	4	4	14	3,5	70%	Baik
13.	4	3	3	4	14	3,5	70%	Baik
14.	4	4	3	5	16	4,0	80%	Baik
15.	4	4	5	4	17	4,3	85%	Sangat baik
16.	4	4	3	5	16	4,0	80%	Baik
17.	5	5	5	5	20	5,0	100%	Sangat baik
18.	5	5	4	5	19	4,8	95%	Sangat baik
19.	4	4	4	5	17	4,3	85%	Sangat baik
20.	4	4	4	5	17	4,3	85%	Sangat baik
21.	4	4	3	4	15	3,8	75%	Baik
22.	3	4	3	4	14	3,5	70%	Baik
23.	4	4	3	3	14	3,5	70%	Baik
24.	4	5	5	5	19	4,8	95%	Sangat baik
25.	5	5	4	4	18	4,5	90%	Sangat baik
26.	3	4	4	4	15	3,8	75%	Baik
27.	5	5	5	5	20	5,0	100%	Sangat baik
28.	4	5	5	5	19	4,8	95%	Sangat baik
29.	5	5	4	4	18	4,5	90%	Sangat baik
30.	4	4	5	5	18	4,5	90%	Sangat baik
rata-rata seluruh siswa					17,1	4,28	85,5%	Sangat baik

Keterangan Indikator:

1. Media ini memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran membaca teks drama.
2. Media ini membuat siswa tertarik pada pembelajaran membaca teks drama.
3. Media ini membuat siswa aktif pada pembelajaran membaca teks drama.
4. Media ini mengatasi kejenuhan dalam pembelajaran membaca teks drama.

b) Aspek Penyajian

Berdasarkan hasil uji coba terbatas pada siswa, aspek penyajian memperoleh rata-rata skor 4,24 dengan kategori “sangat baik”. Berikut ini adalah data penilaian aspek penyajian oleh siswa.

Tabel 16: Hasil Penilaian Aspek Penyajian oleh Siswa

Siswa	Indikator							Jumlah	Rata-rata	%	Kategori
	1	2	3	4	5	6	7				
1.	5	4	4	5	5	5	5	33	4,7	94%	Sangat baik
2.	5	4	5	5	5	5	5	34	4,9	97%	Sangat baik
3.	5	4	5	5	5	5	5	34	4,9	97%	Sangat baik
4.	5	5	5	5	5	5	5	35	5,0	100%	Sangat baik
5.	4	3	4	5	4	4	4	28	4,0	80%	Baik
6.	3	5	4	4	4	4	4	28	4,0	80%	Baik
7.	4	4	4	4	4	4	5	29	4,1	83%	Sangat baik
8.	5	4	4	5	4	4	5	31	4,4	89%	Sangat baik
9.	5	3	3	4	3	5	3	26	3,7	74%	Baik
10.	4	5	3	4	4	5	4	29	4,1	83%	Sangat baik
11.	5	3	4	4	3	5	4	28	4,0	80%	Baik
12.	3	2	4	4	4	4	4	25	3,6	71%	Baik
13.	3	2	2	3	4	4	3	21	3,0	60%	Baik
14.	5	4	2	5	4	3	5	28	4,0	80%	Baik
15.	5	4	5	5	4	4	4	31	4,4	89%	Sangat baik
16.	4	5	4	3	4	5	5	30	4,3	86%	Sangat baik
17.	5	4	5	5	5	5	5	34	4,9	97%	Sangat baik
18.	5	4	5	5	4	5	4	32	4,6	91%	Sangat baik
19.	3	5	5	3	4	4	3	27	3,9	77%	Baik
20.	4	3	4	3	2	3	3	22	3,1	63%	Baik
21.	4	5	4	3	3	4	4	27	3,9	77%	Baik
22.	3	4	4	5	4	3	4	27	3,9	77%	Baik
23.	3	3	4	3	2	3	4	22	3,1	63%	Baik
24.	5	4	5	5	4	5	5	33	4,7	94%	Sangat baik
25.	5	5	5	5	4	5	5	34	4,9	97%	Sangat baik
26.	5	4	4	5	4	4	4	30	4,3	86%	Sangat baik
27.	5	5	5	5	4	5	5	34	4,9	97%	Sangat baik
28.	5	4	5	5	4	5	5	33	4,7	94%	Sangat baik
29.	5	5	5	5	4	5	5	34	4,9	97%	Sangat baik
30.	5	5	4	3	5	5	4	31	4,4	89%	Sangat baik
rata-rata seluruh siswa								29,7	4,24	84,8%	Sangat baik

Keterangan Indikator:

1. Kemenarikan gambar dan tampilan
2. Ketepatan jenis dan ukuran huruf
3. Kemudahan bahasa sajian media
4. Kemenarikan tema permainan
5. Ketepatan pemilihan irama
6. Pengoperasian media pembelajaran ini tidak sulit.
7. Kemudahan pengoperasian media

c) Aspek Materi

Tabel 17: Hasil Penilaian Aspek Materi oleh Siswa

Siswa	Indikator				Jumlah	Rata-rata	%	Kategori
	1	2	3	4				
1.	5	4	4	5	18	4,5	90%	Sangat baik
2.	5	5	5	5	20	5,0	100%	Sangat baik
3.	5	5	5	5	20	5,0	100%	Sangat baik
4.	5	5	5	5	20	5,0	100%	Sangat baik
5.	4	4	4	4	16	4,0	80%	Baik
6.	3	3	2	3	11	2,8	55%	Cukup baik
7.	4	4	4	4	16	4,0	80%	Sangat baik
8.	4	4	4	4	16	4,0	80%	Sangat baik
9.	4	4	4	4	16	4,0	80%	Sangat baik
10.	4	3	4	4	15	3,8	75%	Baik
11.	4	3	4	4	15	3,8	75%	Baik
12.	3	4	4	3	14	3,5	70%	Baik
13.	3	4	4	4	15	3,8	75%	Baik
14.	3	2	2	3	10	2,5	50%	Cukup baik
15.	4	4	4	4	16	4,0	80%	Sangat baik
16.	4	3	3	4	14	3,5	70%	Baik
17.	3	4	4	3	14	3,5	70%	Baik
18.	4	4	5	5	18	4,5	90%	Sangat baik
19.	4	5	5	5	19	4,8	95%	Sangat baik
20.	4	3	3	4	14	3,5	70%	Baik
21.	3	3	4	4	14	3,5	70%	Baik
22.	3	2	3	4	12	3,0	60%	Cukup baik
23.	3	3	4	4	14	3,5	70%	Baik
24.	4	4	4	3	15	3,8	75%	Baik
25.	4	4	4	4	16	4,0	80%	Baik
26.	4	4	4	4	16	4,0	80%	Baik
27.	5	5	5	5	20	5,0	100%	Sangat baik
28.	4	3	3	3	13	3,3	65%	Baik
29.	4	4	3	3	14	3,5	70%	Baik
30.	3	3	4	3	13	3,3	65%	Baik
rata-rata seluruh siswa					15,5	3,87	77,3%	Baik

Keterangan Indikator:

1. Keselarasan teori yang disajikan dengan latihan soal.
2. Teks drama yang disajikan dalam media pembelajaran menarik.
3. Pesan yang terkandung dalam teks drama dapat dipahami.
4. Latihan soal dalam media ini mudah dipahami

Berdasarkan hasil uji coba terbatas pada siswa, aspek materi memperoleh rata-rata skor 3,87 dengan kategori “Baik”. Adapun saran yang didapatkan dari siswa antara lain: sebaiknya ukuran huruf pada teks diperbesar lagi, level permainan kurang banyak, kalau bisa lebih bervariasi lagi agar lebih seru. Adapun komentar yang didapat antara lain: permainan bagus dan menarik, memudahkan belajar, terlalu lama menatap layar membuat mata perih, penyajian cukup baik, media menarik.

c. Revisi Produk

1) Revisi Produk Berdasarkan Saran Ahli Materi

Revisi dilakukan setelah mendapatkan data validasi terhadap materi yang akan diterapkan ke dalam media. Sesuai dengan saran yang diberikan validator, revisi berupa perbaikan terhadap beberapa kesalahan-kesalahan kecil seperti kesalahan pengetikan dan kesalahan penomoran. Secara keseluruhan, materi telah layak dipakai.

2) Revisi Produk Berdasarkan Saran Ahli Media

Revisi pada tahap ini dilakukan sebanyak satu kali dengan dua kali validasi. Sesuai dengan saran ahli media, revisi berupa: (1) perbaikan sound, lagu di beberapa *scene* tumpang tindih, setelah di mute masih ada beberapa bagian lagu tidak *loop*, (2) keterlihatan tombol untuk dipilih kurang jelas karena ada beberapa bagian yang diformat *button* padahal grafik, (3) *game* menarik, hanya perlu panduan/instruksi yang lebih detail pada setiap tahap, (4) beri konfirmasi ketika akan keluar/tombol close ditekan.

a) Perbaikan Sound

Perbaikan sound berupa penggantian bahasa pemrograman pada tombol sound. Tombol sound kini sudah tidak tumpang tindih dan dapat di *loop*.

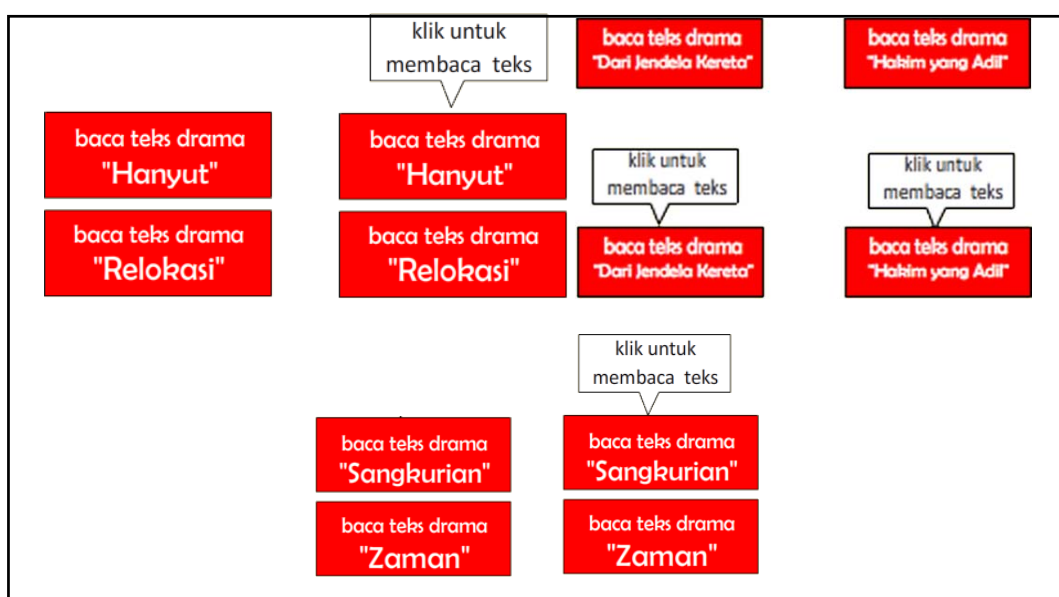
b) Perbaikan Tombol

Salah satu komponen dalam media adobe flash adalah tombol (*button*). Revisi berupa penambahan keterangan bantu maupun ukuran sehingga tombol lebih jelas fungsinya.



Gambar 2: Tampilan Tombol Pada Halaman Awal Media, Sebelum dan Sesudah Revisi

Seperti yang dapat dilihat pada gambar 1, perbaikan berupa penambahan ukuran dan keterangan fungsi navigasi pada tombol mulai dan petunjuk.



Gambar 3: Tampilan Tombol Baca Teks Drama Sebelum dan Sesudah Revisi

Pada gambar 2, dapat dilihat perbaikan berupa penambahan keterangan fungsi navigasi pada tombol baca teks drama.

c) Perbaikan Instruksi

Sesuai dengan saran ahli media, perbaikan instruksi meliputi perbaikan instruksi pada halaman petunjuk dan pada halaman pada tiap-tiap tema permainan.



Gambar 4: Tampilan Instruksi Pada Halaman Petunjuk Sebelum Direvisi

Pada gambar 3, kekurangan dari halaman tersebut ialah kurangnya instruksi yang lebih detail terhadap penggunaan media. Validator media memberikan saran agar instruksi ditambah disertai dengan gambar pendukung penggunaan media. Sesuai dengan saran validator, maka dilakukan revisi terhadap halaman petunjuk agar lebih jelas. Sebelum direvisi, hanya terdapat empat instruksi penggunaan media pembelajaran. Setelah direvisi, terdapat dua instruksi tambahan sehingga total ada enam instruksi. Selain instruksi berupa kalimat, ditambahkan juga gambar penunjang sesuai dengan poin instruksi. Berikut adalah tampilan halaman petunjuk setelah revisi.

FUNGSI TOMBOL

- menghidupkan/mematikan suara
- kembali ke halaman awal
- keluar

PETUNJUK PENGGUNAAN MEDIA

Pada media ini, kita akan bermain sambil belajar membaca teks drama. Kompetensi Dasar yang akan dicapai pada pembelajaran kali ini adalah "memahami unsur intrinsik teks drama". Materi yang digunakan pada media ini berjudul Drama Games Tumbuhan (TGT). Berikut panduan pembelajaran membaca teks drama pada media ini:

1. BAGI SISWA MENJADI EMPAT KELOMPOK!
2. KLIK TOMBOL MULAI PADA HALAMAN AWAL!

PETUNJUK PENGGUNAAN MEDIA

1. BAGI SISWA MENJADI EMPAT KELOMPOK!

KELOMPOK 1 KELOMPOK 2 KELOMPOK 3 KELOMPOK 4

2. KLIK TOMBOL MULAI PADA HALAMAN AWAL!

MULAI

3. SEBELUM MEMULAI PERMAINAN, SEBAIKNYA PELAJARI DULU MATERI MENGENAI TEKS DRAMA

MATERI TEKS DRAMA

Pelajari materi tentang teks drama sebelum memulai permainan

4. SETELAH ITU, KLIK SALAH SATU TEMA PERMAINAN DI BAWAH INI!

LV1 LV2 LV3

5. IKUTI SETIAP PETUNJUK PERMAINAN YANG ADA DI DALAM TIAP TEMA PERMAINAN! JANGAN LUPA PERHATIKAN GILIRAN PEMAIN!

kembali setelah selesai menjawab soal

setu perwolan kelompok maju untuk menjawab soal

MULAI KLIK

GILIRAN : PEMAIN 1

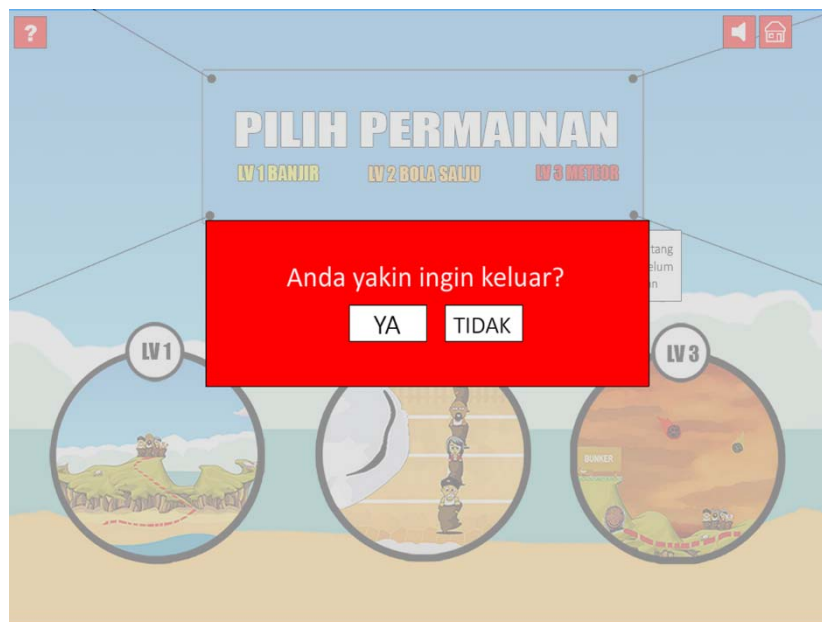
6. KELOMPOK DENGAN SKOR TERTINGGI ADALAH PEMENANGNYA

SCORE:

Gambar 5: Tampilan Instruksi pada Halaman Petunjuk Setelah Revisi

d) Perbaikan Fungsi Tombol Keluar

Revisi fungsi tombol keluar meliputi penambahan *layer* konfirmasi apakah pengguna benar-benar ingin keluar atau tidak. Fungsi ini bertujuan untuk mencegah pengguna keluar dari program secara tidak sengaja ketika sedang melakukan pembelajaran. Berikut adalah tampilan konfirmasi tombol keluar.



Gambar 6: Tampilan Penambahan Konfirmasi Tombol Keluar

Dapat dilihat pada gambar 5, terdapat konfirmasi apakah pengguna benar-benar ingin keluar. Pilihan “YA” akan menutup aplikasi, sedangkan pilihan “TIDAK” akan mengantar pengguna kembali ke halaman sebelumnya.

e) Perbaikan Tampilan Pemain

Setelah validasi media tahap pertama, peneliti mendapat saran perbaikan terhadap tampilan pemain. Adapun perbaikan dilakukan agar tampilan pemain terlihat lebih sopan.

Berikut ini tampilan pemain sebelum direvisi.



Pakaian yang digunakan pemain berupa baju dalam.

Gambar 7: Tampilan Pemain Sebelum Direvisi

Pada gambar 6, dapat dilihat tampilan pemain sebelum direvisi. Pada gambar tersebut, pemain hanya menggunakan baju dalam. Hal itu dinilai kurang sopan.



Pakaian yang digunakan diganti menjadi pakaian olah raga.

Gambar 8: Tampilan Pemain Setelah Direvisi

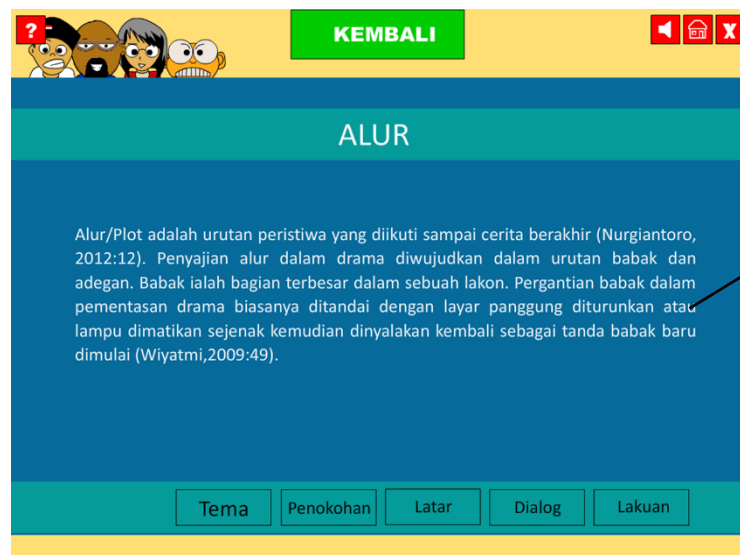
Seperti yang terlihat pada gambar 7, tampilan pakaian pemain diubah menjadi menggunakan pakaian olahraga.

3) Revisi Produk Berdasarkan Saran Guru

Saran-saran didapatkan setelah penilaian produk oleh guru. Adapun saran yang didapat antara lain: penambahan materi ajar, ukuran huruf pada teks drama diperbesar.

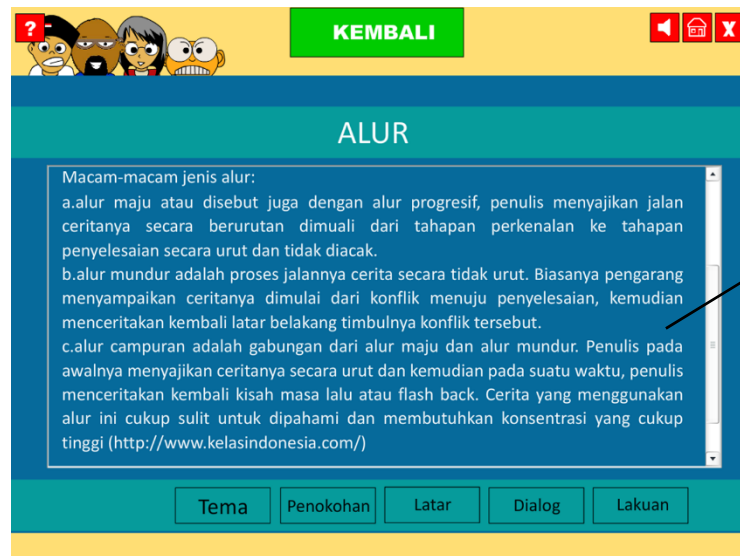
a) Penambahan Materi Ajar

Saran penambahan materi ajar didapat dari guru 2, adapun materi yang disarankan ialah macam-macam alur.



Gambar 9: Tampilan Materi Alur Sebelum Revisi

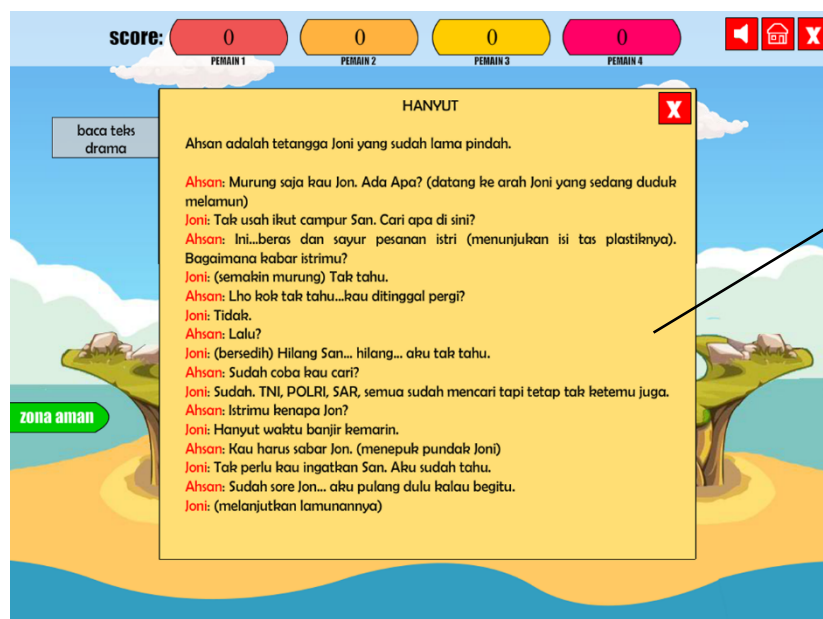
Materi yang akan ditambahkan dalam media ini adalah macam-macam jenis alur. Ada alur maju atau disebut juga alur progresif, ada alur mundur, dan alur campuran. Selain penambahan materi ajar, revisi juga ada pada penambahan panel *scroll* pada media pembelajaran. Berikut adalah tampilan materi alur setelah revisi.



Gambar 10: Tampilan Materi Alur Setelah Revisi

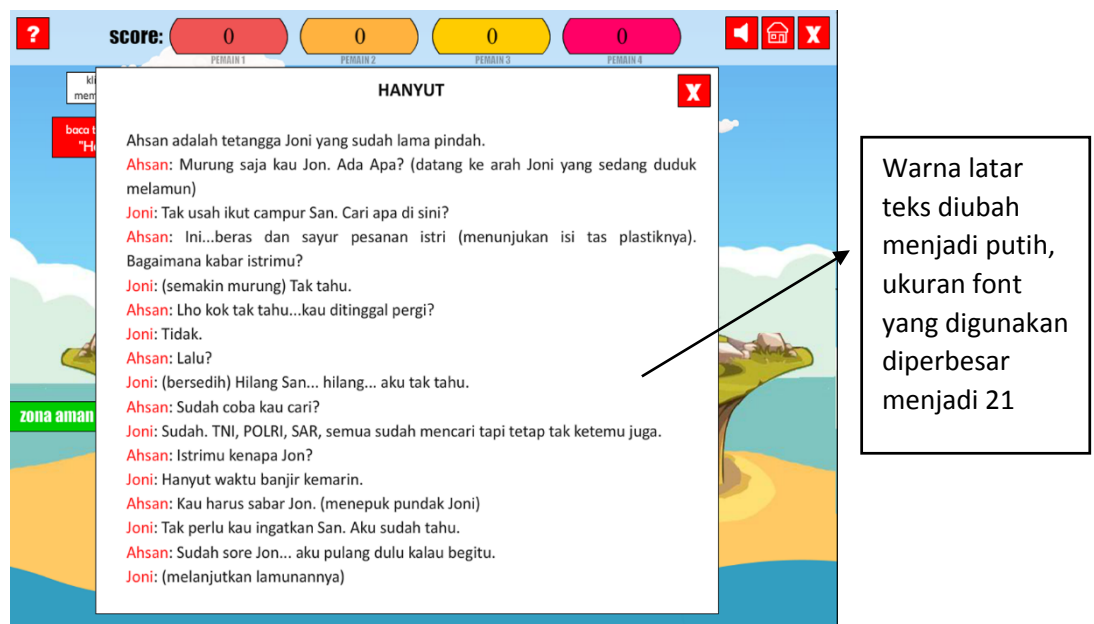
4) Revisi Produk Berdasarkan Saran Siswa

Salah satu saran yang diberikan oleh siswa adalah perbaikan terhadap ukuran huruf pada bacaan teks drama. Huruf dirasa kecil. Revisi pada tahap ini meliputi perubahan huruf yang digunakan dalam teks drama. Berikut adalah tampilan teks drama sebelum revisi.



Gambar 11: Tampilan Bacaan Teks Drama Sebelum Direvisi

Pada gambar 10, dapat dilihat ukuran huruf yang digunakan dianggap kecil oleh siswa. Selain itu, background kuning coklat juga dirasa membuat tulisan susah terbaca. Berikut ini adalah tampilan setelah revisi.



Gambar 12: **Tampilan Bacaan Teks Drama Setelah Direvisi**

Perbaikan tampilan bacaan teks drama dapat dilihat pada gambar 11. Perbaikan meliputi perubahan ukuran huruf yang sebelumnya 16 menjadi 21. Selain itu, perubahan juga dilakukan pada background bacaan agar lebih jelas ketika dibaca.

B. Pembahasan

1. Deskripsi produk yang dikembangkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran dengan Adobe Flash. Wujud dari media pembelajaran ini adalah perangkat lunak (*software*). Setelah media pembelajaran selesai divalidasi oleh ahli materi dan ahli media serta dinilai oleh guru dan siswa, maka dilakukan tahap

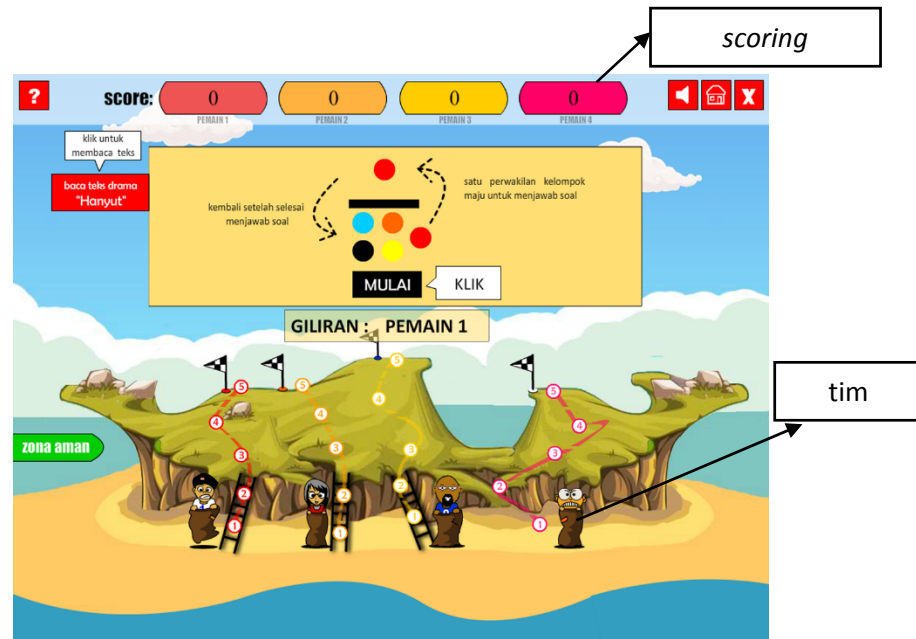
akhir penyempurnaan media. Selanjutnya, media yang sudah jadi di simpan dalam bentuk CD ataupun Flashdisk.

Materi pembelajaran teks drama yang disajikan dalam media ini disusun berdasarkan metode kooperatif *Teams Games Tournament*. Nama yang dipilih untuk media ini adalah Olimpiade Drama. Penggunaan media ini dalam pembelajaran di kelas membutuhkan bantuan peralatan multimedia seperti laptop dan proyektor. Berikut ini adalah tampilan awal media pembelajaran:

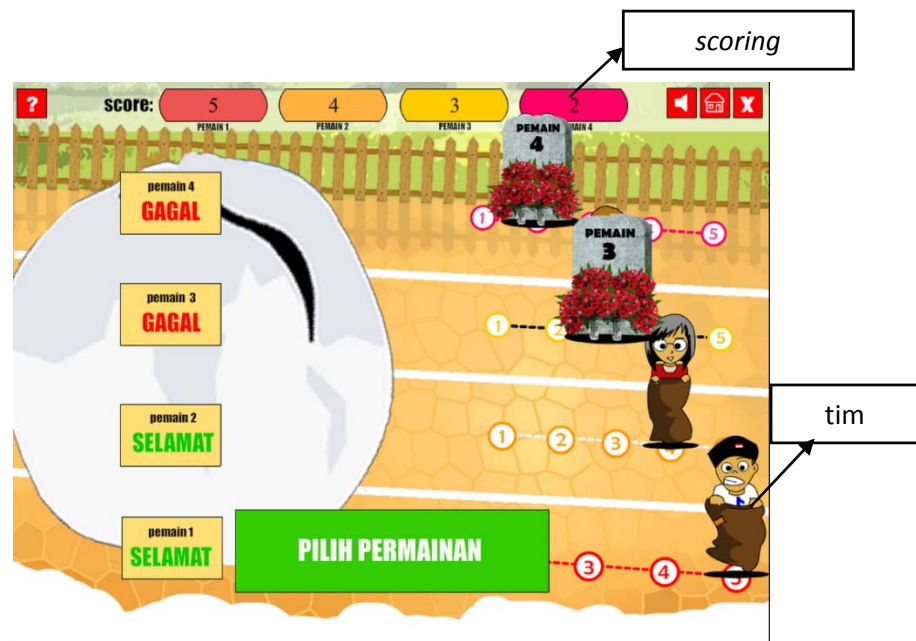


Gambar 13: **Tampilan awal media pembelajaran**

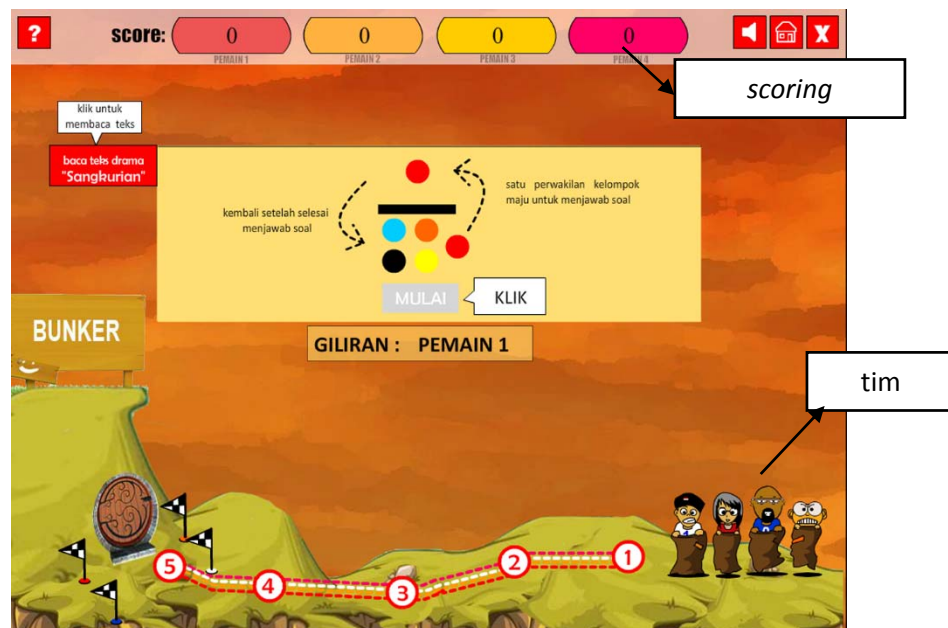
Elemen penting yang terdapat dalam metode *Teams Games Tournament* antara lain: tim studi, turnamen, *scoring*, dan evaluasi (Huda, 2014:198). Elemen itulah yang diasimilasikan peneliti ke dalam media Adobe Flash yang dikembangkan. Berikut ini pengaplikasian elemen tim, turnamen, *scoring* dan evaluasi ke dalam media:



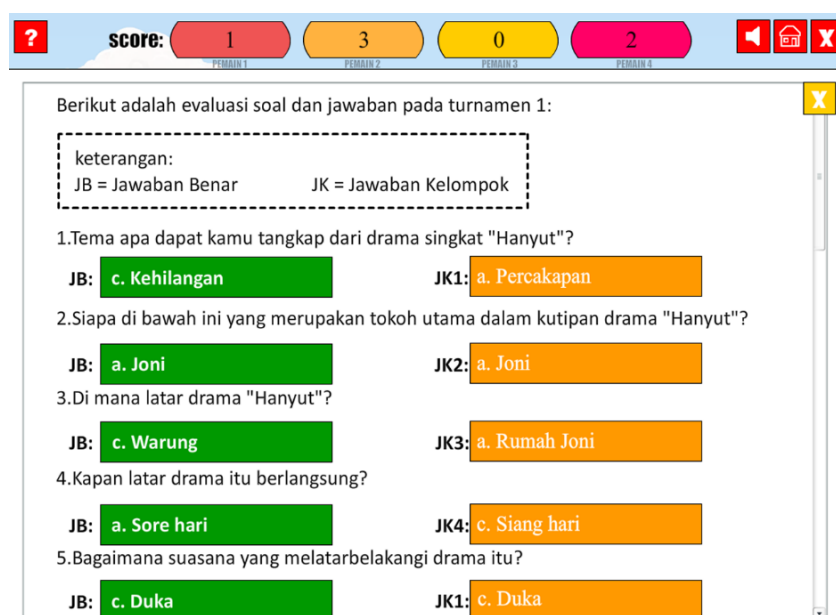
Gambar 14: Tampilan Permainan Dengan Tema Tsunami



Gambar 15: Tampilan Permainan Dengan Tema Bola Salju



Gambar 16: Tampilan Permainan Dengan Tema Hujan Meteor



Gambar 17: Tampilan Evaluasi Pada Media

Seperti yang dapat dilihat pada gambar 7,8, dan 9. Elemen tim diwakili oleh empat pemain. Setiap tim akan bersaing untuk menentukan siapa pemenangnya. Pemenang ditentukan melalui turnamen. Turnamen dalam media ini terbagi menjadi tiga tema turnamen. Yang pertama, turnamen dengan tema tsunami (gambar7), yang kedua turnamen dengan tema bola salju (gambar8), dan yang ketiga adalah turnamen dengan tema hujan meteor. Pemenang turnamen ditentukan dengan skor terbanyak.

Agar lebih menarik maka peneliti menambahkan rintangan pada tiap permainan. Rintangan pada tiap tema permainan berbeda-beda. Pada tema tsunami, air laut akan semakin naik. Setiap kelompok harus segera mencapai zona aman agar selamat. Zona aman berada pada zona tiga ke atas. Untuk dapat mencapai zona 3 maka tiap pemain harus mampu menjawab pertanyaan dengan benar. Pada tema bola salju, zona aman berada pada poin 4. Setiap pemain harus mampu menjawab pertanyaan dengan benar hingga mencapai minimal poin 4. Pada tema hujan meteor, zona aman berada pada poin ke 5. Setiap pemain pada tema hujan meteor harus mencapai poin 5 agar selamat.

Keseluruhan sajian tampilan dalam media ini dibagi menjadi 12 bagian yaitu: tampilan awal, tampilan petunjuk penggunaan, tampilan menu utama, tampilan materi pembelajaran, permainan1, permainan2, permainan3, tampilan evaluasi1, tampilan evaluasi2, tampilan evaluasi3, dan tampilan juara, profil pengembang (lihat lampiran 10).

2. Deskripsi Data Hasil Validasi

Analisis data validasi dilakukan dengan cara mengkonversi data kuantitatif ke data kualitatif. Pengubahan data dari kuantitatif ke data kualitatif bertujuan untuk mengetahui kualitas setiap aspek yang telah dinilai. Pengubahan jenis data dilakukan menggunakan skala Likert. Rentang skor skala Likert mulai dari skor 1-5. Rentang kategori dimulai dari “sangat kurang” sampai pada rentang “sangat baik”.

a. Deskripsi Data Validasi Ahli Materi

Berdasarkan uraian hasil validasi pada paparan sebelumnya, didapatkan data rata-rata skor hasil validasi ahli materi seperti pada tabel berikut:

Tabel 18: **Rata-rata Skor Hasil Uji Validasi Ahli Materi**

No.	Aspek yang Dinilai	Skor	Kategori
1.	Isi	4,3	Sangat baik
2.	Penyajian	4	Baik
3.	Bahasa	4,4	Sangat baik
Rerata		4,23	Sangat baik

Dengan hasil rerata 4,23 dengan kategori “Sangat baik”, maka materi teks drama telah siap untuk digunakan dan diaplikasikan ke dalam media pembelajaran. Sesuai dengan kesimpulan validator, materi sudah dapat digunakan dengan revisi sesuai saran.

b. Deskripsi Data Validasi Ahli Media

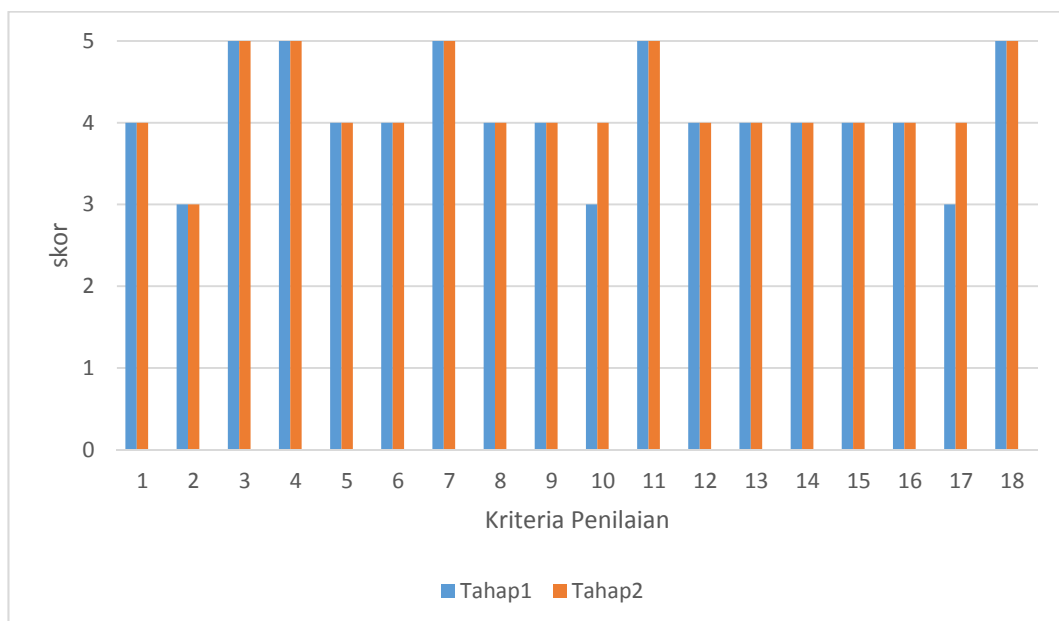
Berdasarkan uraian hasil validasi ahli media sebelumnya, dapat dilihat kategori dari masing-masing aspek yang dinilai. Terdapat dua aspek yang dinilai dalam validasi media oleh ahli media diantaranya 1) aspek tampilan media, 2) aspek pemrograman. Berikut adalah hasil data hasil validasi ahli media:

Tabel 19: **Rata-rata Hasil Validasi Media Tahap 1 dan Tahap 2**

Tahap1	No.	Aspek yang Dinilai	Skor	Kategori
	1.	Aspek tampilan	4,1	baik
	2.	Aspek pemrograman	4,3	Sangat baik
		Rerata	4,2	baik
Tahap2	No.	Aspek yang Dinilai	Skor	Kategori
	1.	Aspek tampilan	4,2	baik
	2.	Aspek pemrograman	4,3	Sangat baik
		Rerata	4,25	Sangat baik

1) Aspek Tampilan

Berdasarkan perolehan skor validasi media tahap 1 dan tahap 2, diperoleh perbedaan perolehan skor. Berikut adalah diagram hasil validasi media pada aspek tampilan.



Gambar 18: **Diagram Hasil Validasi Aspek Tampilan Media oleh Ahli Media pada Tahap 1 dan Tahap 2**

Dapat dilihat pada gambar 15, peningkatan terjadi pada kriteria 10 dan kriteria 17. Kriteria 10 tentang ketepatan desain gambar pemain dan kriteria 17 tentang kemudahan penggunaan tombol navigasi.

2) Aspek Pemrograman

Berdasarkan perolehan skor validasi media tahap dua peneliti memperoleh skor 4,3. Setelah validasi tahap dua, aspek pemrograman tetap mendapatkan nilai yang sama yaitu 4,3.

Keseluruhan rata-rata hasil uji validasi media yang diperoleh dari ahli media adalah 4,25 dengan kategori “Sangat baik”. Sesuai dengan kesimpulan validator, maka media telah siap untuk digunakan.

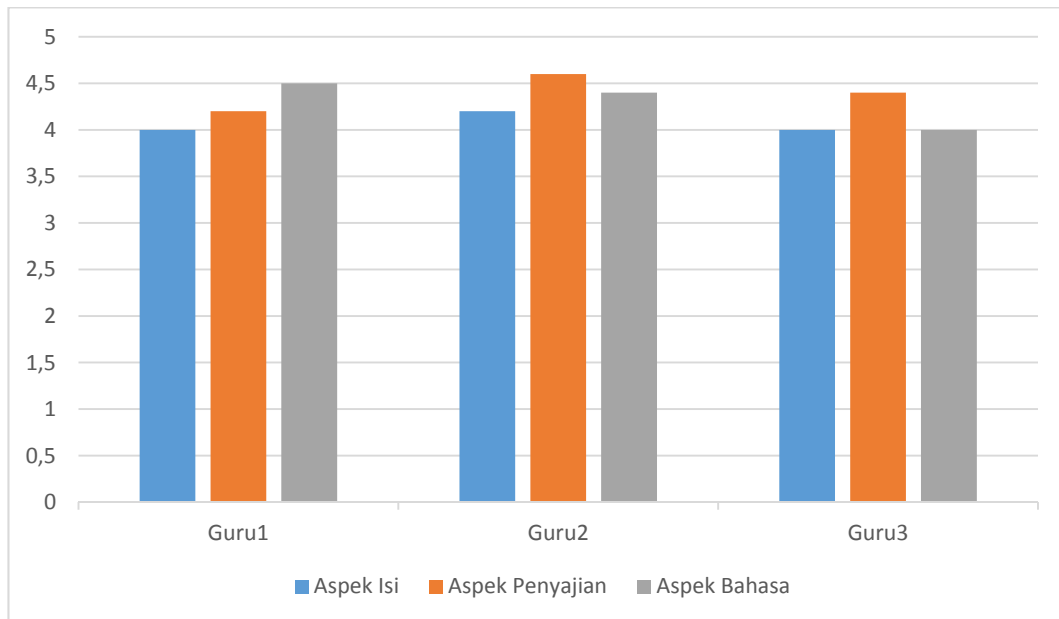
c. Deskripsi Data Hasil Penilaian oleh Guru

Dari penilaian yang telah dilakukan terhadap tiga orang guru, berikut ini adalah paparan data rata-rata skor tiap aspek.

Tabel 20: **Rata-rata Skor Hasil Penilaian oleh Guru 1,2, dan 3**

No.	Aspek yang Dinilai	Guru1	Guru2	Guru3	Rerata	Kategori
1.	Isi	4	4,4	4,5	4,2	Sangat Baik
2.	Penyajian	4,2	4,6	4,4	4,4	Sangat Baik
3.	Bahasa	4	4,4	4	4,1	Sangat Baik
Rerata seluruh aspek					4,27	Sangat Baik

Dari data hasil penilaian oleh guru, dapat dilihat tiga aspek yang menjadi fokus penelitian adalah aspek isi, aspek penyajian dan aspek bahasa. Validasi oleh guru ini hanya dilakukan satu kali. Hal itu karena hasil skor guru sudah menunjukkan kategori “sangat baik” dan sudah memenuhi kelayakan dari semua aspek. Berikut ini ditampilkan diagram hasil penilaian oleh guru.



Gambar 19: Diagram Hasil Penilaian Aspek Isi, Aspek Penyajian, dan Aspek Bahasa oleh Guru 1, 2, dan 3

Dari gambar di atas dapat dilihat bahwa penilaian tertinggi aspek isi diberikan oleh guru 3 dan terendah diberikan oleh guru 1. Untuk aspek penyajian dan aspek bahasa, skor tertinggi diberikan oleh guru 2, sedangkan penilaian terendah diberikan oleh guru 1. Untuk aspek bahasa skor tertinggi diberikan oleh guru 2. Rata-rata penilaian aspek 1,2, dan 3 mendapatkan skor 4,27 dengan kategori “sangat baik”. Meskipun demikian, masih diperlukan perbaikan berdasarkan saran dan komentar guru.

d. Deskripsi Data Hasil Penilaian oleh Siswa

Berdasarkan hasil uji coba siswa yang telah diuraikan sebelumnya, berikut ini akan dipaparkan data rata-rata skor tiap aspek.

Tabel 21: Rata-rata Skor Hasil Penilaian oleh Siswa

No	Aspek Penilaian	Rata-rata skor	Kategori
1.	Manfaat Media	4,28	Sangat baik
2.	Penyajian	4,24	Sangat baik
3.	Materi	3,87	Baik
Jumlah Skor		12,39	
Rerata		4,13	Baik

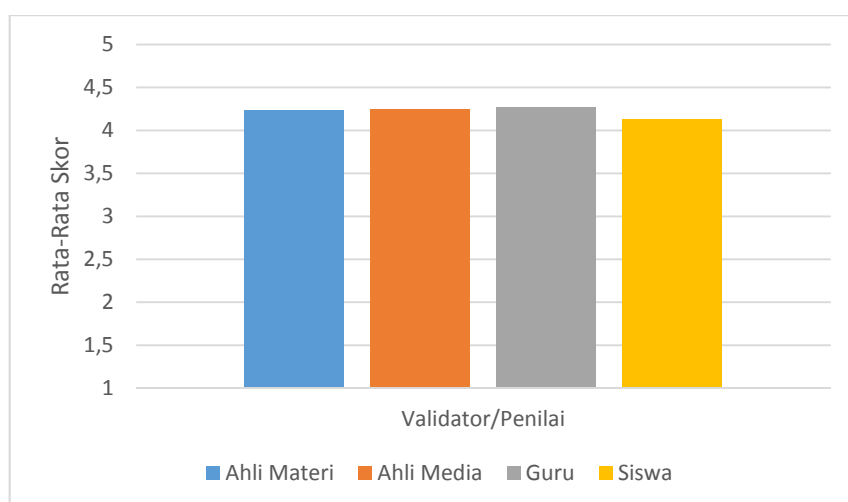
Rata-rata penilaian seluruh aspek 1, 2, dan 3 mendapat skor rata-rata 4,1 dengan kategori “Baik”.

Dari semua skor didapatkan rata-rata hasil sebagai berikut.

Tabel 22: Rata-rata Semua Skor Validasi dan Penilaian

No	Validator/Penilai	Rata-rata skor	Kategori
1.	Ahli Materi	4,23	Sangat baik
2.	Ahli Media	4,25	Sangat baik
3.	Guru	4,27	Sangat baik
4.	Siswa	4,13	Baik
Jumlah Skor		16,88	
Rerata		4,22	Sangat Baik

Apabila semua skor rata-rata hasil validasi dan penilaian disajikan dalam bentuk diagram, maka hasilnya sebagai berikut.



Gambar 20: Diagram Rata-Rata Hasil Perolehan Skor oleh Ahli Materi, Ahli Media, Guru 1, 2, dan 3 serta Siswa

3. Analisis Kelayakan Produk

Hasil uji validasi oleh ahli materi, ahli media, penilaian oleh guru Bahasa Indonesia, dan penilaian oleh siswa, digunakan untuk menentukan apakah produk media telah layak untuk digunakan. Sesuai dengan prosedur penelitian, produk dikatakan layak apabila memiliki kategori nilai minimal “C”. Analisis produk dilakukan berdasarkan rata-rata keseluruhan aspek validasi ahli materi, ahli media, penilaian guru, dan penilaian siswa. Berikut analisis kelayakan pada tiap-tiap aspek.

Tabel 23: Analisis Kelayakan Berdasarkan Validasi oleh Ahli Materi, Ahli Media, serta Penilaian oleh Guru, dan Siswa

Narasumber	Aspek yang Dinilai	Persentase	Tingkat Kelayakan
Ahli Materi	Isi	94,50%	Sangat layak
	Penyajian	80,00%	Layak
	Bahasa	88,00%	Sangat layak
Ahli Media	Tampilan	84,40%	Sangat layak
	Pemrograman	85,00%	Sangat layak
Guru	Isi	84,40%	Sangat layak
	Penyajian	87,90%	Sangat layak
	Bahasa	82,67%	Sangat layak
Siswa	Manfaat	85,50%	Sangat layak
	Penyajian	84,80%	Sangat layak
	Materi	77,30%	Layak
Rata-rata		84,95%	Sangat layak

Dari data di atas, diperoleh total rata-rata seluruh aspek sebesar 84,95% dengan nilai “A”. Dengan demikian, produk dinyatakan sangat layak.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Setelah proses penelitian dan pengembangan produk maka diperoleh kesimpulan terkait dengan pembelajaran membaca teks drama pada siswa kelas VIII, penggunaan media dan metode mengajar guru, serta pengembangan produk. Berikut kesimpulan penelitian ini.

Pertama, dari informasi terkait dengan gambaran siswa kelas VIII dalam pelaksanaan pembelajaran membaca teks drama di kelas, diketahui bahwa pembelajaran teks drama telah dilaksanakan dengan baik. Siswa tertarik dengan teks drama, siswa mampu merasakan, dan membayangkan jalannya teks drama. Akan tetapi, respons siswa terhadap materi maupun evaluasi pembelajaran membaca teks drama rendah. Berdasarkan pengumpulan informasi terkait dengan media dan metode yang digunakan guru. Didapatkan hasil bahwa diperlukan pengembangan terhadap media dalam pembelajaran membaca teks drama kelas VIII.

Kedua, media adobe flash berbasis MTGT dalam penelitian ini dikembangkan melalui tiga tahap, yaitu tahap pendahuluan, tahap perencanaan, dan tahap pengembangan. Adapun, hasil validasi produk dari ahli materi menunjukkan bahwa aspek isi memperoleh rata-rata skor 4,3 dengan kategori “sangat baik”, aspek penyajian 4 dengan kategori “baik” dan aspek kebahasaan 4,4 dengan kategori “sangat baik”. Validasi dari ahli media pada aspek desain tampilan

memperoleh rata-rata skor 4,2 dengan kategori “baik” dan aspek pemrograman dengan skor “4,3” dengan kategori “sangat baik”.

Ketiga, penilaian produk dilakukan oleh tiga guru dan 30 siswa. Penilaian guru pada aspek isi memperoleh rata-rata skor 4,2 dengan kategori “sangat baik”, aspek penyajian memperoleh rata-rata skor penilaian 4,4 dengan kategori “sangat baik”, dan aspek bahasa memperoleh rata-rata skor 4,1 dengan kategori “baik”. Produk juga dinilai oleh siswa. Aspek yang dinilai meliputi aspek manfaat mendapatkan rata-rata skor 4,28 dengan kategori “sangat baik”, aspek penyajian mendapatkan rata-rata skor 4,24 dengan kategori “sangat baik”, dan aspek materi mendapatkan rata-rata skor “3,87” dengan kategori “baik”.

Keempat, produk media adobe flash berbasis MTGT dalam pembelajaran membaca teks drama kelas VIII memperoleh tingkat kelayakan 84,95%. Dengan demikian produk dinyatakan “sangat layak”.

B. Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan dalam penelitian ini antara lain:

1. Studi pendahuluan terbatas pada tiga sekolah sampel.
2. Produk yang dikembangkan terbatas pada satu Kompetensi Dasar membaca kelas VIII yaitu memahami unsur-unsur intrinsik teks drama.
3. Penilaian produk dilakukan oleh tiga guru dan 30 orang siswa.
4. Tahapan pengembangan produk ini hanya sampai sebatas uji kelayakan sehingga belum diketahui keefektifannya.

C. Saran

Produk media yang dikembangkan pada penelitian dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Pengembangan lebih lanjut dari penelitian ini adalah ujicoba keefektifannya di dalam pembelajaran membaca teks drama.

DAFTAR PUSTAKA

- Adler, Mortimer dan Charles van Doren. 2011. *Meraih Kecerdasan: Bagaimana Seharusnya Anda Meraih Manfaat Hebat dari Bacaan*. Bandung: NUANSA.
- Anggun, Dewa Ayu, dkk. 2014. *Pembelajaran Drama yang Berorientasi Budaya Bali di Kelas XII IB 1 SMAN 1 Sukasada*. e-Journal Universitas Pendidikan Ganesha. Vol: 2 No: 1
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Harymawan, RMA (1988). *Dramaturgi*. Bandung: CV Rosda
- Hasrul, 2011. *Desain Media Pembelajaran Animasi Berbasis Adobe Flash Cs3 Pada Mata Kuliah Instalasi Listrik 2*. www.ft-unm.net/medtek/Jurnal.../Jurnal%20Hasrul%20Bakri.pdf. Diakses pada 19 Juni 2015.
- Huda, Miftahul. 2014. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Lestari, dkk. *Tren Pembelajaran Sastra: Telaah Model Pembelajaran Dalam Penelitian Mahasiswa Universitas Negeri Malang*. <http://jurnalonline.um.ac.id/data/artikel/artikelB84A9668282EB71200116-46EB09691E3.pdf>. Diakses pada 10 Mei 2015.
- Muslimin. 2011. *Perlunya Inovasi dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia "Solusi Mengatasi Problem Klasik Pengajaran Bahasa dan Sastra di Sekolah"*. JURNAL BAHASA, SASTRA, DAN BUDAYA | ISSN 2088-6020 | VOL. 1, NO. 1 MEI 2011
- Nurgiyantoro, Burhan. 2014. *Stilistika*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- _____. 2013. *Penilaian Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta: BPFE-Yogyakarta.
- _____. 2012. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press
- Suarjana. 2000. *Model Pembelajaran Teams Games Tournament. Vol 3 No.1*. Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (PTIK) .Scribd. Universitas Sebelas Maret Surakarta .

- Sugiono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Suroso, 2015. *Drama, Teori dan Praktik Pementasan*. Yogyakarta: Elmatara.
- Suryaman, Maman. 2012. *Metodologi Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta: UNY Press.
- Stanton, Robert. 2012. *Teori Fiksi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset.
- Waluyo, Herman J. 2001. *Drama "Teori Pembelajarannya"*. Yogyakarta: PT. Hanindita Graha Widya Yogyakarta.

LAMPIRAN

Lampiran 1: Kisi-Kisi Instrumen

KISI-KISI ANGKET

PERSEPSI SISWA DALAM PEMBELAJARAN TEKS DRAMA

Variabel	Sub Variabel	Prediktor	Pertanyaan
Aktivitas siswa	1. Perasaan senang	1 Merasa tertarik dengan materi-materi pelajaran membaca teks drama. 2 Merasa tidak bosan setiap mengikuti pelajaran membaca teks drama. 3 Menyukai materi pelajaran teks drama. 4 Bersemangat dalam mengikuti pelajaran membaca teks drama.	1,2,3,4
	2. Perhatian	1. Mendengarkan dengan baik, ketika guru sedang menjelaskan materi. 2. Melaksanakan semua kegiatan yang diberikan dengan baik. 3. Memahami semua penjelasan guru baik dari awal sampai akhir dalam proses pembelajaran yang berlangsung. 4. Memfokuskan pusat perhatian terhadap pelajaran teks drama yang sedang berlangsung.	5,6,7,8
	3. Rasa ingin tahu	1. Terlebih dahulu ingin mencari materi yang akan dipelajari. 2. Ada keinginan untuk belajar mempelajari sesuatu hal baru dalam pembelajaran teks drama.	9,10
	4. Usaha yang dilaku-kan	1. Berusaha mengerjakan soal-soal yang diberikan. 2. Belajar dengan sungguh-sungguh saat proses pembelajaran berlangsung.	11,12
	5. Berpikir dan merespons	1. Mengajukan pertanyaan saat proses pembelajaran berlangsung.	13,14

Variabel	Sub Variabel	Prediktor	Pertanyaan
		2. Menjawab jika ada pertanyaan saat proses pembelajaran berlangsung.	
	6. Meng-evaluasi	Memberi pertimbangan atas dasar sudut pandang sendiri.	15
Aktivitas mengajar	1. Penggunaan Metode Pembelajaran.	1. Metode guru dalam mengajar sangat menyenangkan. 2. Metode guru dalam mengajar mampu membuat siswa bersemangat dalam belajar. 3. Metode guru dalam mampu menarik perhatian siswa	16,17,18
	2. Penggunaan Media Pembelajaran .	1. Media pembelajaran yang digunakan membantu pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran teks drama. 2. Media yang digunakan mampu menarik perhatian siswa. 3. Media pembelajaran yang digunakan mampu mempermudah siswa memahami materi pembelajaran teks drama.	19,20,21,22,

Kisi-Kisi Instrumen Validasi Produk oleh Ahli Materi

Aspek	Sub Komponen	Indikator
a. Kelayakan Isi	a. Kesesuaian materi dengan SK dan KD	1. Kesesuaian materi dengan indikator 2. Ketepatan materi teks drama 3. Keakuratan materi 4. Keterpahaman materi 5. Keterkinian fitur dan contoh
	b. Keakuratan Materi	6. Kemenarikan judul drama yang di pakai 7. Kesesuaian tema dengan karakteristik siswa 8. Kesesuaian alur dengan karakteristik siswa 9. Kemenarikan variasi tokoh teks drama 10. Kesesuaian bahasa, amanat dan pesan pada teks drama 11. Kesesuaian amanat dengan karakteristik siswa 12. Kesesuaian penyajian materi pembelajaran dengan sistematika MTGT 13. Kesesuaian konsep dan teori dengan pokok bahasan 14. Kesesuaian soal dengan materi teks drama 15. Kemenarikan variasi penyampaian soal
	c. Pendukung Materi Pembelajaran	16. Kesesuaian materi teks drama dengan perkembangan ilmu dan teknologi 17. Kesesuaian contoh teks drama dengan kejadian yang ada (kontekstual.. 18. Kesesuaian soal menumbuhkan kreativitas siswa 19. Kesesuaian materi pada penerapan di kehidupan nyata 20. Ketepatan materi menarik minat siswa 21. Tidak mengandung SARA, HAKI, dan pornografi
b. Kelayakan Penyajian Materi	a. Teknik Penyajian	22. Ketepatan penyajian materi melalui sebuah permainan 23. Penyajian materi dan soal secara variatif
	b. Penyajian Pembelajaran	24. Penyajian materi bersifat partisipatif 25. Penyajian materi mengembangkan kompetensi
c. Kelayakan Bahasa	a. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik	26. Kesesuaian bahasa dengan tingkat intelektual siswa 27. Kesesuaian kata dan kalimat dengan kaidah Bahasa

	b. Komunikatif	28. Kemenarikan dan ketepatan penggunaan bahasa 29. Ketepatan kata dan kalimat pada pedoman EYD 30. Kesesuaian penggunaan istilah dengan makna dan konsisten
--	----------------	--

Kisi-Kisi Instrumen Validasi Produk oleh Ahli Media

Aspek	Sub Komponen	Kriteria
a. Tampilan	a. Desain Tampilan	1. Kesesuaian komposisi tata letak komponen media 2. Keterkaitan penataan tata letak komponen media 3. Kesesuaian ukuran tombol navigasi dan 4. Kemenarikan pemilihan tema media 5. Ketepatan penggunaan ukuran huruf 6. Ketepatan penggunaan kombinasi jenis huruf 7. Kesesuaian pemilihan warna teks pada media 8. Konsistensi keterbacaan teks pada setiap tampilan 9. Kesesuaian spasi yang digunakan pada media 10. Ketepatan desain gambar pemain 11. Kemenarikan desain media 12. Kejelasan gambar yang disajikan dalam media 13. Kejernihan kualitas audio yang disajikan 14. Audio yang digunakan mendukung suasana belajar 15. Ketersediaan fitur on/off audio 16. Kejelasan fungsi tombol navigasi 17. Kemudahan penggunaan tombol navigasi 18. Tersediannya petunjuk penggunaan media
	b. Pemrograman	19. Ketepatan cara bermain memudahkan siswa 20. Kesesuaian sistem permainan dengan karakteristik siswa 21. Ketepatan pemberian motivasi melalui permainan 22. Menumbuhkan sikap kompetisi dan keingintahuan siswa

Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Media oleh Guru

Aspek	Sub Komponen	Indikator
a. Kelayakan Isi	a. Kesesuaian materi dengan SK dan KD	1. Kesesuaian materi dengan indikator 2. Ketepatan materi teks drama 3. Keakuratan materi 4. Keterpahaman materi 5. Keterkinian fitur dan contoh
	b. Keakuratan Materi	6. Kemenarikan judul drama yang di pakai 7. Kesesuaian tema dengan karakteristik siswa 8. Kesesuaian alur dengan karakteristik siswa 9. Kemenarikan variasi tokoh teks drama 10. Kesesuaian bahasa, amanat dan pesan pada teks drama 11. Kesesuaian amanat dengan karakteristik siswa 12. Kesesuaian penyajian materi pembelajaran dengan sistematika MTGT 13. Kesesuaian konsep dan teori dengan pokok bahasan 14. Kesesuaian soal dengan materi teks drama 15. Kemenarikan variasi penyampaian soal
	c. Pendukung Materi Pembelajaran	16. Kesesuaian materi teks drama dengan perkembangan ilmu dan teknologi 17. Kesesuaian contoh teks drama dengan kejadian yang ada (kontekstual.. 18. Kesesuaian soal menumbuhkan kreativitas siswa 19. Kesesuaian materi pada penerapan di kehidupan nyata 20. Ketepatan materi menarik minat siswa 21. Tidak mengandung SARA, HAKI, dan pornografi
b. Kelayakan Penyajian	a. Teknik Penyajian Materi	22. Ketepatan penyajian materi melalui sebuah permainan 23. Penyajian materi dan soal secara variatif 24. Penyajian materi bersifat partisipatif 25. Penyajian materi mengembangkan kompetensi
	b. Penyajian Media Pembelajaran	26. Kemenarikan gambar dan tampilan 27. Ketepatan jenis dan ukuran huruf 28. Kemudahan bahasa sajian media 29. Kemenarikan tema permainan 30. Ketepatan pemilihan irama 31. Kemudahan pengoperasian media

		32. Kemenarikan konsep permainan
c.Kelayakan Bahasa	c. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik	33. Kesesuaian bahasa dengan tingkat intelektual siswa 34. Kesesuaian kata dan kalimat dengan kaidah Bahasa
	d. Komunikatif	35. Kemenarikan dan ketepatan penggunaan bahasa 36. Ketepatan kata dan kalimat pada pedoman EYD 37. Kesesuaian penggunaan istilah dengan makna dan konsisten

Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Media oleh Siswa

Aspek	Indikator
a. Aspek Manfaat	1. Media ini memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran membaca teks drama.
	2. Media ini membuat siswa tertarik pada pembelajaran membaca teks drama.
	3. Media ini membuat siswa aktif pada pembelajaran membaca teks drama.
	4. Media ini mengatasi kejenuhan dalam pembelajaran membaca teks drama.
b. Penyajian Media Pembelajaran	5. Kemenarikan gambar dan tampilan
	6. Ketepatan jenis dan ukuran huruf
	7. Kemudahan bahasa sajian media
	8. Kemenarikan tema permainan
	9. Ketepatan pemilihan irama
	10. Pengoperasian media pembelajaran ini tidak sulit.
	11. Kemudahan pengoperasian media
c. Materi	12. Keselarasan teori yang disajikan dengan latihan soal.
	13. Teks drama yang disajikan dalam media pembelajaran menarik.
	14. Pesan yang terkandung dalam teks drama dapat dipahami.
	15. Latihan soal dalam media ini mudah dipahami

Lampiran 2: Transkrip Wawancara Guru Bahasa Indonesia

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana minat siswa pada pembelajaran membaca teks drama?	<ul style="list-style-type: none"> - Senang, apalagi kalau mereka memainkan. - Cukup antusias - Senang, tertarik - Pada dasarnya minatnya agak kurang, tapi kalau diberi stimulus ya semangat, senang.
2.	Apakah Bapak/Ibu menggunakan media pembelajaran ketika mengajar?	<ul style="list-style-type: none"> - Teks drama. Kadang juga saya suruh nonton sinetron kemudian menentukan unsur intrinsik. Tapi sinetron lepas yang langsung selesai itu. - Ya, saya menggunakan beberapa contoh teks drama yang saya tayangkan melalui LCD proyektor. - Ya, pakai LCD Proyektor, teks drama. - Saya dengan teks drama saja. Ada yang di copy ada yang di buku.
3.	Metode apa yang Bapak/Ibu gunakan ketika mengajarkan materi teks drama?	<ul style="list-style-type: none"> - Campur-campur, saya cenderung untuk pembelajaran dengan pengalaman langsung. - Membaca nyaring - Diskusi kelompok, kemudian siswa maju mempraktekan teks drama yang dibaca. Kalau anak-anak kan suka yang langsung praktek. - Diskusi kelompok
4.	Apakah siswa mudah memahami materi tentang teks drama?	<ul style="list-style-type: none"> - Karena setiap hari mereka <i>dicekoki</i> materi tentang itu (unsur intrinsik), kan dari dulu ada menganalisis unsur intrinsik novel, cerpen, jadi bosan kalau <i>dicekoki</i> seperti itu terus. - Secara umum bisa memahami, tapi ya ada berapa siswa yang kurang berminat terhadap pembelajaran teks drama, jadi ya terhambat. - Ya, mudah memahami. - Sebelum pembelajaran teks drama sudah ada pembelajaran tentang unsur intrinsik misalnya cerpen, fabel, nah guru kan hanya tinggal masuk dan menjelaskan kalau ini sama hanya saja dalam bentuk teks yang berbeda.
5.	Adakah hambatan yang Bapak/Ibu temui ketika	<ul style="list-style-type: none"> - Bosan

	pembelajaran membaca teks drama di kelas ?	<ul style="list-style-type: none"> - Saya kira karena teks drama sudah diajarkan sejak SD jadi kalau untuk menanggapi unsur intrinsik saya kira tidak ada hambatan - Hambatannya, ada yang tidak punya niat, ada juga yang pokoknya mengumpulkan tugas. Untuk membacanya sudah lumayan, tapi masih perlu perbaikan. Ada yang kurang konsentrasi, mungkin juga tidak suka dengan teks drama. - Hambatannya ya memang ada beberapa anak yang kurang berminat terhadap pelajaran membaca teks drama
6.	Bagaimana respon siswa ketika belajar teks drama?	<ul style="list-style-type: none"> - Kalau pembelajaran secara langsung siswa lebih antusias daripada Cuma membaca berjam-jam membaca saja. - Karena pembelajaran tidak hanya saya laksanakan di kelas tapi juga di luar kelas jadi hampir semua dapat mengikuti dengan baik. - Lumayan baik, senang. - Secara umum siswa aktif, karena ada kebebasan berekspresi
7.	Bagaimana pendapat ibu jika dikembangkan sebuah media pembelajaran membaca teks drama berbasis metode Team Games Turnamen?	<ul style="list-style-type: none"> - Ya bagus kalau memang bisa membuat itu. - Bagus itu, tapi harus ada petunjuk yang jelas. Kan itu seperti belajar sambil bermain yang penting rancangannya mengasyikan - Ya butuh, terutama karena wifi di sekolah juga kuat jadi anak-anak bisa mengakses sendiri. - Sangat menarik. Itu menarik sekali untuk anak-anak.

**ANGKET PERSEPSI SISWA TERHADAP
PEMBELAJARAN MEMBACA TEKS DRAMA KELAS VIII**

Peneliti

**Damar Yogananta (11201241034)
Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta**

Identitas Responden

Nama : *Ewen Prubono*
Kelas : *06*
Sekolah : *SNP N 3 Semarang*

Lampiran 3: Hasil Pengisian Angket Siswa

ANGKET

PERSEPSI SISWA DALAM PEMBELAJARAN MEMBACA TEKS DRAMA

Petunjuk Pengisian:

1. Jawablah pertanyaan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang telah tersedia.
2. Isilah angket ini dengan jujur! Data yang diperoleh dari angket ini hanya digunakan untuk keperluan penelitian dan tidak berkaitan dengan nilai Anda.
3. Selamat mengerjakan!

	Ya	Tidak
1. Pada awal pembelajaran, ada hal yang membuat saya tertarik belajar teks drama.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2. Saya dapat membayangkan ikut ke dalam cerita drama yang saya baca.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Ketika saya membaca teks drama saya mampu menikmati cerita yang terdapat di dalam teks.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
4. Saya tidak merasa bosan ketika pembelajaran membaca teks drama.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
5. Saya memperhatikan penjelasan Bapak/Ibu guru dalam pembelajaran teks drama.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6. Saya dengan senang hati mengerjakan tugas yang diberikan oleh Bapak/Ibu guru.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7. Saya tidak suka mengobrol dengan teman ketika pembelajaran teks drama.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
8. Saya tidak suka melamun sendiri saat pembelajaran teks drama.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9. Saya pernah membaca teks drama sebelum pembelajaran di sekolah.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10. Saya ingin tahu perbedaan antara teks drama dengan karya sastra yang lain.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
11. Saya selalu mengerjakan setiap tugas yang diberikan oleh guru dalam pembelajaran teks drama.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

- | | | |
|--|-------------------------------------|-------------------------------------|
| 12. Saya selalu bersungguh-sungguh dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru dalam pembelajaran membaca teks drama. | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 13. Saya mengajukan pertanyaan pada Bapak/Ibu guru apabila ada materi yang kurang dimengerti. | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 14. Saya memiliki kepercayaan diri untuk menjawab pertanyaan yang diberikan oleh Bapak/Ibu guru. | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 15. Saya berani mengungkapkan pendapat saya ketika ada hal-hal yang tidak sesuai dengan pengetahuan saya. | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 16. Metode yang digunakan Bapak/Ibu guru mampu membantu saya belajar teks drama. | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 17. Metode mengajar Bapak/Ibu guru dalam menyampaikan materi teks drama sangat menyenangkan. | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 18. Metode mengajar Bapak/Ibu guru dalam menyampaikan materi teks membuat saya tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran. | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 19. Bapak/Ibu guru menggunakan media pembelajaran dalam pembelajaran teks drama. | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 20. Media pembelajaran yang digunakan oleh Bapak/Ibu guru mampu menarik perhatian saya. | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 21. Media pembelajaran yang digunakan oleh Bapak/Ibu guru mempermudah saya belajar teks drama. | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 22. Media pembelajaran yang digunakan oleh Bapak/Ibu guru mampu membuat saya bersemangat saat belajar teks drama. | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 23. Saya ingin pembelajaran teks drama yang lebih kreatif dan menyenangkan daripada saat ini. | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

**ANGKET PERSEPSI SISWA TERHADAP
PEMBELAJARAN MEMBACA TEKS DRAMA KELAS VIII**

Peneliti

Damar Yogananta (11201241034)
Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta

Identitas Responden

Nama : Sahda Belinda Dini
Kelas : 8A
Sekolah : SMP N 4 Depok

ANGKET
PERSEPSI SISWA DALAM PEMBELAJARAN MEMBACA TEKS DRAMA

Petunjuk Pengisian:

1. Jawablah pertanyaan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang telah tersedia.
2. Isilah angket ini dengan jujur! Data yang diperoleh dari angket ini hanya digunakan untuk keperluan penelitian dan tidak berkaitan dengan nilai Anda.
3. Selamat mengerjakan!

	Ya	Tidak
1. Pada awal pembelajaran, ada hal yang membuat saya tertarik belajar teks drama.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Saya dapat membayangkan ikut ke dalam cerita drama yang saya baca.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Ketika saya membaca teks drama saya mampu menikmati cerita yang terdapat di dalam teks.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Saya tidak merasa bosan ketika pembelajaran membaca teks drama.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5. Saya memperhatikan penjelasan Bapak/Ibu guru dalam pembelajaran teks drama.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6. Saya dengan senang hati mengerjakan tugas yang diberikan oleh Bapak/Ibu guru.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
7. Saya tidak suka mengobrol dengan teman ketika pembelajaran teks drama.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
8. Saya tidak suka melamun sendiri saat pembelajaran teks drama.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9. Saya pernah membaca teks drama sebelum pembelajaran di sekolah.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10. Saya ingin tahu perbedaan antara teks drama dengan karya sastra yang lain.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
11. Saya selalu mengerjakan setiap tugas yang diberikan oleh guru dalam pembelajaran teks drama.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

- | | | |
|--|-------------------------------------|-------------------------------------|
| 12. Saya selalu bersungguh-sungguh dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru dalam pembelajaran membaca teks drama. | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 13. Saya mengajukan pertanyaan pada Bapak/Ibu guru apabila ada materi yang kurang dimengerti. | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 14. Saya memiliki kepercayaan diri untuk menjawab pertanyaan yang diberikan oleh Bapak/Ibu guru. | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 15. Saya berani mengungkapkan pendapat saya ketika ada hal-hal yang tidak sesuai dengan pengetahuan saya. | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 16. Metode yang digunakan Bapak/Ibu guru mampu membantu saya belajar teks drama. | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 17. Metode mengajar Bapak/Ibu guru dalam menyampaikan materi teks drama sangat menyenangkan. | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 18. Metode mengajar Bapak/Ibu guru dalam menyampaikan materi teks membuat saya tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran. | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 19. Bapak/Ibu guru menggunakan media pembelajaran dalam pembelajaran teks drama. | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 20. Media pembelajaran yang digunakan oleh Bapak/Ibu guru mampu menarik perhatian saya. | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 21. Media pembelajaran yang digunakan oleh Bapak/Ibu guru mempermudah saya belajar teks drama. | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 22. Media pembelajaran yang digunakan oleh Bapak/Ibu guru mampu membuat saya bersemangat saat belajar teks drama. | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 23. Saya ingin pembelajaran teks drama yang lebih kreatif dan menyenangkan daripada saat ini. | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

**ANGKET PERSEPSI SISWA TERHADAP
PEMBELAJARAN MEMBACA TEKS DRAMA KELAS VIII**

Peneliti

**Damar Yogananta (11201241034)
Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta**

Identitas Responden

Nama : Febriana Iddah Maharani
Kelas : VIII F / 8F
Sekolah : SMP N 2 Seman

ANGKET
PERSEPSI SISWA DALAM PEMBELAJARAN MEMBACA TEKS DRAMA

Petunjuk Pengisian:

1. Jawablah pertanyaan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang telah tersedia.
2. Isilah angket ini dengan jujur! Data yang diperoleh dari angket ini hanya digunakan untuk keperluan penelitian dan tidak berkaitan dengan nilai Anda.
3. Selamat mengerjakan!

	Ya	Tidak
1. Pada awal pembelajaran, ada hal yang membuat saya tertarik belajar teks drama.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Saya dapat membayangkan ikut ke dalam cerita drama yang saya baca.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Ketika saya membaca teks drama saya mampu menikmati cerita yang terdapat di dalam teks.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Saya tidak merasa bosan ketika pembelajaran membaca teks drama.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5. Saya memperhatikan penjelasan Bapak/Ibu guru dalam pembelajaran teks drama.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6. Saya dengan senang hati mengerjakan tugas yang diberikan oleh Bapak/Ibu guru.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7. Saya tidak suka mengobrol dengan teman ketika pembelajaran teks drama.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
8. Saya tidak suka melamun sendiri saat pembelajaran teks drama.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
9. Saya pernah membaca teks drama sebelum pembelajaran di sekolah.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10. Saya ingin tahu perbedaan antara teks drama dengan karya sastra yang lain.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
11. Saya selalu mengerjakan setiap tugas yang diberikan oleh guru dalam pembelajaran teks drama.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

- | | | |
|--|-------------------------------------|-------------------------------------|
| 12. Saya selalu bersungguh-sungguh dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru dalam pembelajaran membaca teks drama. | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 13. Saya mengajukan pertanyaan pada Bapak/Ibu guru apabila ada materi yang kurang dimengerti. | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 14. Saya memiliki kepercayaan diri untuk menjawab pertanyaan yang diberikan oleh Bapak/Ibu guru. | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 15. Saya berani mengungkapkan pendapat saya ketika ada hal-hal yang tidak sesuai dengan pengetahuan saya. | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 16. Metode yang digunakan Bapak/Ibu guru mampu membantu saya belajar teks drama. | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 17. Metode mengajar Bapak/Ibu guru dalam menyampaikan materi teks drama sangat menyenangkan. | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 18. Metode mengajar Bapak/Ibu guru dalam menyampaikan materi teks membuat saya tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran. | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 19. Bapak/Ibu guru menggunakan media pembelajaran dalam pembelajaran teks drama. | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 20. Media pembelajaran yang digunakan oleh Bapak/Ibu guru mampu menarik perhatian saya. | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 21. Media pembelajaran yang digunakan oleh Bapak/Ibu guru mempermudah saya belajar teks drama. | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 22. Media pembelajaran yang digunakan oleh Bapak/Ibu guru mampu membuat saya bersemangat saat belajar teks drama. | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 23. Saya ingin pembelajaran teks drama yang lebih kreatif dan menyenangkan daripada saat ini. | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

Lampiran 4: Hasil Validasi Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Adobe Flash Berbasis MTGT dalam Pembelajaran Membaca Teks Drama Kelas VIII

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Materi : Membaca Teks Drama

Sasaran : Siswa SMP Kelas VIII

Validator : *Muhammad*

Hari, Tanggal : *Minggu, 20 Maret 2016*

Petunjuk

1. Lembar ini diisi oleh dosen sebagai ahli materi.
2. Berilah tanda (✓) pada kolom nilai yang telah disediakan
Keterangan:
Skor 5 : sangat baik
Skor 4 : baik
Skor 3 : cukup baik
Skor 2 : kurang baik
Skor 1 : sangat kurang baik
3. Mohon untuk memberikan komentar umum dan saran pada tempat yang telah disediakan.
4. Atas kesediaan Bapak/Ibu saya ucapkan terima kasih.

Instrumen Penilaian Media Adobe Flash Berbasis MTGT dalam Pembelajaran Membaca Teks Drama Kelas VIII

Aspek	Sub Komponen	Kriteria	Penilaian				
			1	2	3	4	5
Kelayakan Isi	a. Kesesuaian materi dengan SK dan KD	1. Pada awal pembelajaran dicantumkan tujuan pembelajaran sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi membaca teks drama					✓
		2. Materi contoh maupun soal mengarahkan peserta didik untuk memahami unsur intrinsik teks drama					✓
		3. Materi disajikan sesuai dengan SK dan KD yang telah ditetapkan				✓	
		4. Tingkat kesulitan materi yang disediakan sesuai dengan perkembangan kognitif siswa				✓	
		5. Keterkinian fitur dan contoh					✓
	b. Keakuratan Materi	6. Judul teks drama yang dipakai menarik bagi siswa				✓	
		7. Tema materi teks drama yang dipilih, cocok dengan karakteristik siswa					✓
		8. Kesesuaian alur teks drama dengan karakteristik siswa				✓	
		9. Kemenarikan variasi tokoh teks drama				✓	
		10. Kesesuaian bahasa, amanat dan pesan pada teks drama				✓	

		11. Kesesuaian amanat yang terdapat dalam teks drama dengan karakteristik siswa				✓	
		12. Kesesuaian penyajian materi pembelajaran dengan sistematika MTGT				✓	
		13. Kesesuaian konsep dan teori dengan pokok bahasan				✓	
		14. Kesesuaian soal dengan materi teks drama					✓
		15. Kemenarikan variasi penyampaian soal				✓	
	c. Pendukung Materi Pembelajaran	16. Kesesuaian materi teks drama dengan perkembangan ilmu dan teknologi				✓	
		17. Contoh teks drama mencerminkan kejadian yang ada (kontekstual).				✓	
		18. Soal-soal yang disajikan menumbuhkan kreativitas siswa				✓	
		19. Teks drama yang disajikan mendorong siswa mendapatkan intisari di kehidupan nyata				✓	
		20. Ketepatan materi menarik minat siswa				✓	
		21. Materi maupun contoh teks drama tidak mengandung unsur SARA, HAKI, dan pornografi					✓
Kelayakan Penyajian	a. Teknik Penyajian	22. Ketepatan penyajian materi melalui sebuah permainan				✓	
		23. Penyajian materi dan soal secara variatif				✓	
	b. Penyajian Pembelajaran	24. Penyajian materi bersifat partisipatif				✓	

		25. Penyajian materi mengembangkan kompetensi siswa				✓	
Kelayakan Bahasa	a. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik	26. Kesesuaian bahasa dengan tingkat intelektual siswa					✓
		27. Kesesuaian kata dan kalimat dengan kaidah Bahasa					✓
	b. Komunikatif	28. Kemenarikan dan ketepatan penggunaan bahasa				✓	
		29. Ketepatan kata dan kalimat pada pedoman EYD				✓	
		30. Kesesuaian penggunaan istilah dengan makna dan konsisten				✓	

Komentar/Saran/Kritik

Perlu dibaca ulang agar hal-hal/kebilaharan & kecil dapat dihindari.

Kesimpulan :

Program ini dinyatakan:

- a. Layak dipakai tanpa revisi
- ☒ b. Layak dipakai dengan revisi sesuai saran

Yogyakarta, 20 Maret 2016

Ahli Materi

Muliandi

Dr. Nurhadi, M.Hum.
NIP 197007071999031003

Lampiran 5: Hasil Validasi Ahli Media Tahap1

Instrumen Penilaian Media Adobe Flash Berbasis MTGT dalam Pembelajaran Membaca Teks Drama Kelas VIII

Aspek	Sub Komponen	Kriteria	1	2	3	4	5
Desain Tampilan	Proporsi layar	1. Kesesuaian komposisi tata letak komponen media				✓	
		2. Keterkaitan penataan tata letak komponen media			✓		
		3. Kesesuaian ukuran tombol navigasi dan					✓
		4. Kemenarikan pemilihan tema media					✓
	Kualitas teks	5. Ketepatan penggunaan ukuran huruf				✓	
		6. Ketepatan penggunaan kombinasi jenis huruf				✓	
		7. Kesesuaian pemilihan warna teks pada media					✓
		8. Konsistensi keterbacaan teks pada setiap tampilan				✓	
		9. Kesesuaian spasi yang digunakan pada media				✓	
	Kualitas grafis	10. Ketepatan desain gambar pemain			✓		
		11. Kemenarikan desain media					✓
		12. Kejelasan gambar yang disajikan dalam media				✓	

		13. Kejernihan kualitas audio yang disajikan				✓	
	Sajian audio	14. Audio yang digunakan mendukung suasana belajar				✓	
		15. Ketersediaan fitur on/off audio				✓	
	Kualitas navigasi	16. Kejelasan fungsi tombol navigasi				✓	
		17. Kemudahan penggunaan tombol navigasi			✓		
		18. Tersediannya petunjuk penggunaan media					✓
Pemrograman	Interaktivitas media	19. Keintensifan interaksi siswa dengan media	✓		✓		
		20. Pemberian umpan balik terhadap respon siswa			✓		
	Penggunaan media	21. Ketepatan cara bermain memudahkan siswa				✓	
		22. Kesesuaian sistem permainan dengan karakteristik siswa				✓	
		23. Ketepatan pemberian motivasi melalui permainan					✓
		24. Menumbuhkan sikap kompetisi dan keingintahuan siswa				✓	

Komentar/Saran/Kritik

- Dikuat dengan versi yang dipakai untuk release (dengan CD, cover); Export ke projektor, untuk ke mudalan akses pada OS; long hap; yg. autorun.
- Lagu di beberapa scene tumpang tindih, setelah di mute ada beberapa bag; lagu tidak loop.
- Keterlihatan tombol untuk dipilih kurang jelas, karena format ada beberapa bag; diformat button, padahal grafik.
- Game menarik, hanya perlu panduan / instruksi yang lebih detil pada setiap tahap, dapat dibuat pada menu petunjuk.
- Beri konfirmasi ketika akan keluar / tombol close ditekan.

Kesimpulan :

Program ini dinyatakan:

- a. Layak dipakai tanpa revisi
- b. Layak dipakai dengan revisi sesuai saran

Yogyakarta, 11 MARET 2016

Ahli Media



Ariyawan Ariyawan
NIP 19830102 200604 1002

Lampiran 6: Hasil Validasi Ahli Media Tahap2

Instrumen Penilaian Media Adobe Flash Berbasis MTGT dalam Pembelajaran Membaca Teks Drama Kelas VIII

Aspek	Sub Komponen	Kriteria	1	2	3	4	5
Desain Tampilan	Proporsi layar	1. Kesesuaian komposisi tata letak komponen media				✓	
		2. Keterkaitan penataan tata letak komponen media			✓		
		3. Kesesuaian ukuran tombol navigasi dan					✓
		4. Kemenarikan pemilihan tema media					✓
	Kualitas teks	5. Ketepatan penggunaan ukuran huruf				✓	
		6. Ketepatan penggunaan kombinasi jenis huruf				✓	
		7. Kesesuaian pemilihan warna teks pada media					✓
		8. Konsistensi keterbacaan teks pada setiap tampilan				✓	
		9. Kesesuaian spasi yang digunakan pada media				✓	
	Kualitas grafis	10. Ketepatan desain gambar pemain				✓	
		11. Kemenarikan desain media					✓
		12. Kejelasan gambar yang disajikan dalam media				✓	

	Sajian audio	13. Kejernihan kualitas audio yang disajikan				✓	
		14. Audio yang digunakan mendukung suasana belajar				✓	
		15. Ketersediaan fitur on/off audio				✓	
	Kualitas navigasi	16. Kejelasan fungsi tombol navigasi				✓	
		17. Kemudahan penggunaan tombol navigasi				✓	
		18. Tersediannya petunjuk penggunaan media					✓
	Pemrograman	Penggunaan media	19. Ketepatan cara bermain memudahkan siswa			✓	
			20. Kesesuaian sistem permainan dengan karakteristik siswa			✓	
			21. Ketepatan pemberian motivasi melalui permainan				✓
			22. Menumbuhkan sikap kompetisi dan keingintahuan siswa			✓	

Komentar/Saran/Kritik

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan :

Program ini dinyatakan:

- a. Layak dipakai tanpa revisi
- b. Layak dipakai dengan revisi sesuai saran

Yogyakarta, 18 MARET 2016

Ahli Media



ARIYAWAN A. N.

NIP 19830102 2006041 002

Lampiran 7: Hasil Penilaian oleh Guru

LEMBAR PENILAIAN UNTUK GURU

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Teks Drama untuk SMP Kelas VIII dengan MTGT Berbasis Software Adobe Flash

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Materi : Membaca Teks Drama

Sasaran : Siswa SMP Kelas VIII

Validator : **V. Titik Waluyanti**

Hari, Tanggal :

Petunjuk

1. Lembar ini diisi oleh guru sebagai ahli materi.
2. Berilah tanda (√) pada kolom nilai yang telah disediakan
Keterangan:
Skor 5 : sangat baik
Skor 4 : baik
Skor 3 : cukup baik
Skor 2 : kurang baik
Skor 1 : sangat kurang baik
3. Mohon untuk memberikan komentar umum dan saran pada tempat yang telah disediakan.
Atas kesediaan Bapak/Ibu saya ucapkan terima kasih.

Instrumen Penilaian Media Adobe Flash Berbasis MTGT dalam Pembelajaran Membaca Teks Drama Kelas VIII

Aspek	Sub Komponen	Kriteria	Penilaian				
			1	2	3	4	5
Kelayakan Isi	a. Kesesuaian materi dengan SK dan KD	1. Pada awal pembelajaran dicantumkan tujuan pembelajaran sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi membaca teks drama.				✓	
		2. Materi contoh maupun soal mengarahkan peserta didik untuk memahami unsur intrinsik teks drama.				✓	
		3. Materi disajikan sesuai dengan SK dan KD yang telah ditetapkan.				✓	
		4. Tingkat kesulitan materi yang disediakan sesuai dengan perkembangan kognitif siswa.				✓	
		6. Keterkinian fitur dan contoh.				✓	
	b. Keakuratan Materi	6. Judul teks drama yang dipakai menarik bagi siswa.				✓	
		7. Tema materi teks drama yang dipilih, cocok dengan karakteristik siswa.				✓	
		8. Kesesuaian alur teks drama dengan karakteristik siswa.			✓		

		9. Kemenarikan variasi tokoh teks drama.				✓	
		10. Kesesuaian bahasa, amanat dan pesan pada teks drama.				✓	
		11. Kesesuaian amanat yang terdapat dalam teks drama dengan karakteristik siswa.				✓	
		12. Kesesuaian penyajian materi pembelajaran dengan sistematika MTGT.				✓	
		13. Kesesuaian konsep dan teori dengan pokok bahasan.				✓	
		14. Kesesuaian soal dengan materi teks drama.				✓	
		15. Kemenarikan variasi penyampaian soal.				✓	
	c. Pendukung Materi Pembelajaran	16. Kesesuaian materi teks drama dengan perkembangan ilmu dan teknologi.					✓
		17. Contoh teks drama mencerminkan kejadian yang ada (kontekstual).				✓	
		18. Soal-soal yang disajikan menumbuhkan kreativitas siswa.				✓	

Kelayakan Penyajian		19. Teks drama yang disajikan mendorong siswa mendapatkan intisari di kehidupan nyata.				✓	
		20. Ketepatan materi menarik minat siswa.				✓	
		21. Materi maupun contoh teks drama tidak mengandung unsur SARA, HAKI, dan pornografi.				✓	
	a. Teknik Penyajian Materi	22. Ketepatan penyajian materi melalui sebuah permainan.					✓
		23. Penyajian materi dan soal secara variatif.				✓	
		24. Penyajian materi bersifat partisipatif.				✓	
		25. Penyajian materi mengembangkan kompetensi siswa.				✓	
	b. Penyajian Media Pembelajaran	26. Gambar dan tampilan yang ada dalam media menarik.					✓
		27. Jenis dan ukuran huruf yang digunakan dalam media sudah tepat dan dapat terbaca.			✓		
		28. Bahasa yang digunakan mudah dipahami.				✓	
		29. Tema permainan dalam media menarik.					✓
		30. Irama yang digunakan dalam media tersebut sudah tepat.			✓		

		31. Pengoperasian media pembelajaran ini tidak sulit.				✓	
		32. Konsep permainan pembelajaran yang digunakan dalam media pembelajaran menarik.					✓
Kelayakan Bahasa	a. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik	33. Kesesuaian bahasa dengan tingkat intelektual siswa				✓	
		34. Kesesuaian kata dan kalimat dengan kaidah Bahasa				✓	
	b. Komunikatif	35. Kemenarikan dan ketepatan penggunaan bahasa				✓	
		36. Ketepatan kata dan kalimat pada pedoman EYD				✓	
		37. Kesesuaian penggunaan istilah dengan makna dan konsisten				✓	

Content/Saran/Kritik

- 1) Media dengan teknologi ~~seperti~~ menarik, perlu dikembangkan lagi
- 2) Secara keseluruhan baik dan menyenangkan

Yogyakarta, 1 April 2016

Validator

[Signature]

V. Tebe Waluyanti
NIP 19581204 198103 2005

LEMBAR PENILAIAN UNTUK GURU

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Teks Drama untuk SMP Kelas VIII dengan MTGT Berbasis Software Adobe Flash

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Materi : Membaca Teks Drama

Sasaran : Siswa SMP Kelas VIII

Validator : **Drs. Sunardi**

Hari, Tanggal :

Petunjuk

1. Lembar ini diisi oleh guru sebagai ahli materi.
2. Berilah tanda (√) pada kolom nilai yang telah disediakan
Keterangan:
Skor 5 : sangat baik
Skor 4 : baik
Skor 3 : cukup baik
Skor 2 : kurang baik
Skor 1 : sangat kurang baik
3. Mohon untuk memberikan komentar umum dan saran pada tempat yang telah disediakan.
Atas kesediaan Bapak/Ibu saya ucapkan terima kasih.

Instrumen Penilaian Media Adobe Flash Berbasis MTGT dalam Pembelajaran Membaca Teks Drama Kelas VIII

Aspek	Sub Komponen	Kriteria	Penilaian				
			1	2	3	4	5
Kelayakan Isi	a. Kesesuaian materi dengan SK dan KD	1. Pada awal pembelajaran dicantumkan tujuan pembelajaran sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi membaca teks drama.					✓
		2. Materi contoh maupun soal mengarahkan peserta didik untuk memahami unsur intrinsik teks drama.				✓	
		3. Materi disajikan sesuai dengan SK dan KD yang telah ditetapkan.				✓	
		4. Tingkat kesulitan materi yang disediakan sesuai dengan perkembangan kognitif siswa.				✓	
		6. Keterkinian fitur dan contoh.				✓	
	b. Keakuratan Materi	6. Judul teks drama yang dipakai menarik bagi siswa.					✓
		7. Tema materi teks drama yang dipilih, cocok dengan karakteristik siswa.				✓	
		8. Kesesuaian alur teks drama dengan karakteristik siswa.					✓

		9. Kemenarikan variasi tokoh teks drama.				✓	
		10. Kesesuaian bahasa, amanat dan pesan pada teks drama.				✓	
		11. Kesesuaian amanat yang terdapat dalam teks drama dengan karakteristik siswa.					✓
		12. Kesesuaian penyajian materi pembelajaran dengan sistematika MTGT.				✓	
		13. Kesesuaian konsep dan teori dengan pokok bahasan.				✓	
		14. Kesesuaian soal dengan materi teks drama.				✓	✓
		15. Kemenarikan variasi penyampaian soal.				✓	
	c. Pendukung Materi Pembelajaran	16. Kesesuaian materi teks drama dengan perkembangan ilmu dan teknologi.					✓
		17. Contoh teks drama mencerminkan kejadian yang ada (kontekstual).					✓
		18. Soal-soal yang disajikan menumbuhkan kreativitas siswa.				✓	

Kelayakan Penyajian		19. Teks drama yang disajikan mendorong siswa mendapatkan intisari di kehidupan nyata.					✓
		20. Ketepatan materi menarik minat siswa.					✓
		21. Materi maupun contoh teks drama tidak mengandung unsur SARA, HAKI, dan pornografi.					✓
	a. Teknik Penyajian Materi	22. Ketepatan penyajian materi melalui sebuah permainan.					✓
		23. Penyajian materi dan soal secara variatif.				✓	
		24. Penyajian materi bersifat partisipatif.				✓	
		25. Penyajian materi mengembangkan kompetensi siswa.					✓
	b. Penyajian Media Pembelajaran	26. Gambar dan tampilan yang ada dalam media menarik.				✓	
		27. Jenis dan ukuran huruf yang digunakan dalam media sudah tepat dan dapat terbaca.				✓	
		28. Bahasa yang digunakan mudah dipahami.					✓
		29. Tema permainan dalam media menarik.					✓
		30. Irama yang digunakan dalam media tersebut sudah tepat.					✓

		31. Pengoperasian media pembelajaran ini tidak sulit.					✓
		32. Konsep permainan pembelajaran yang digunakan dalam media pembelajaran menarik.					✓
Kelayakan Bahasa	a. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik	26. Kesesuaian bahasa dengan tingkat intelektual siswa					✓
		27. Kesesuaian kata dan kalimat dengan kaidah Bahasa				✓	
	b. Komunikatif	28. Kemenarikan dan ketepatan penggunaan bahasa				✓	
		29. Ketepatan kata dan kalimat pada pedoman EYD					✓
		30. Kesesuaian penggunaan istilah dengan makna dan konsisten				✓	

Komentar/Saran/Kritik

1. Ada sebagian soal yang belum menggunakan kata-kata operasional.
 2. Materi pembelajaran perlu ditambah.

Yogyakarta, 31 Maret 2016,

Validator



Drs. Sunardi
 NIP 19670611 199702 1001

LEMBAR PENILAIAN UNTUK GURU

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Teks Drama untuk SMP Kelas VIII dengan MTGT Berbasis Software Adobe Flash

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Materi : Membaca Teks Drama

Sasaran : Siswa SMP Kelas VIII

Validator : **Suzana Usdeka Dewanti, S.Pd.**

Hari, Tanggal :

Petunjuk

1. Lembar ini diisi oleh guru sebagai ahli materi.
2. Berilah tanda (√) pada kolom nilai yang telah disediakan
Keterangan:
Skor 5 : sangat baik
Skor 4 : baik
Skor 3 : cukup baik
Skor 2 : kurang baik
Skor 1 : sangat kurang baik
3. Mohon untuk memberikan komentar umum dan saran pada tempat yang telah disediakan.

Atas kesediaan Bapak/Ibu saya ucapkan terima kasih.

Instrumen Penilaian Media Adobe Flash Berbasis MTGT dalam Pembelajaran Membaca Teks Drama Kelas VIII

Aspek	Sub Komponen	Kriteria	Penilaian				
			1	2	3	4	5
Kelayakan Isi	a. Kesesuaian materi dengan SK dan KD	1. Pada awal pembelajaran dicantumkan tujuan pembelajaran sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi membaca teks drama.					✓
		2. Materi contoh maupun soal mengarahkan peserta didik untuk memahami unsur intrinsik teks drama.				✓	
		3. Materi disajikan sesuai dengan SK dan KD yang telah ditetapkan.				✓	
		4. Tingkat kesulitan materi yang disediakan sesuai dengan perkembangan kognitif siswa.				✓	
		6. Keterkinian fitur dan contoh.					✓
	b. Keakuratan Materi	6. Judul teks drama yang dipakai menarik bagi siswa.				✓	
		7. Tema materi teks drama yang dipilih, cocok dengan karakteristik siswa.					✓
		8. Kesesuaian alur teks drama dengan karakteristik siswa.					✓

		9. Kemenarikan variasi tokoh teks drama.				✓	
		10. Kesesuaian bahasa, amanat dan pesan pada teks drama.				✓	
		11. Kesesuaian amanat yang terdapat dalam teks drama dengan karakteristik siswa.					✓
		12. Kesesuaian penyajian materi pembelajaran dengan sistematika MTGT.					✓
		13. Kesesuaian konsep dan teori dengan pokok bahasan.				✓	
		14. Kesesuaian soal dengan materi teks drama.				✓	
		15. Kemenarikan variasi penyampaian soal.				✓	
	c. Pendukung Materi Pembelajaran	16. Kesesuaian materi teks drama dengan perkembangan ilmu dan teknologi.					✓
		17. Contoh teks drama mencerminkan kejadian yang ada (kontekstual).					✓
		18. Soal-soal yang disajikan menumbuhkan kreativitas siswa.				✓	

Kelayakan Penyajian		19. Teks drama yang disajikan mendorong siswa mendapatkan intisari di kehidupan nyata.					✓
		20. Ketepatan materi menarik minat siswa.					✓
		21. Materi maupun contoh teks drama tidak mengandung unsur SARA, HAKI, dan pornografi.					✓
	a. Teknik Penyajian Materi	22. Ketepatan penyajian materi melalui sebuah permainan.				✓	
		23. Penyajian materi dan soal secara variatif.				✓	
		24. Penyajian materi bersifat partisipatif.				✓	
		25. Penyajian materi mengembangkan kompetensi siswa.				✓	
	b. Penyajian Media Pembelajaran	26. Gambar dan tampilan yang ada dalam media menarik.					✓
		27. Jenis dan ukuran huruf yang digunakan dalam media sudah tepat dan dapat terbaca.				✓	
		28. Bahasa yang digunakan mudah dipahami.				✓	
		29. Tema permainan dalam media menarik.					✓
		30. Irama yang digunakan dalam media tersebut sudah tepat.				✓	

		31. Pengoperasian media pembelajaran ini tidak sulit.					✓
		32. Konsep permainan pembelajaran yang digunakan dalam media pembelajaran menarik.					✓
Kelayakan Bahasa	a. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik	26. Kesesuaian bahasa dengan tingkat intelektual siswa				✓	
		27. Kesesuaian kata dan kalimat dengan kaidah Bahasa				✓	
	b. Komunikatif	28. Kemenarikan dan ketepatan penggunaan bahasa				✓	
		29. Ketepatan kata dan kalimat pada pedoman EYD				✓	
		30. Kesesuaian penggunaan istilah dengan makna dan konsisten				✓	

Komentar/Saran/Kritik

Media Sudah Baik

Yogyakarta,

Validator

Suzana Usdeka Dewanti, S.Pd.
NIP 196110031983032006

Lampiran 8: Hasil Penilaian Siswa

LEMBAR PENILAIAN UNTUK SISWA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Adobe Flash Berbasis MTGT dalam Pembelajaran Membaca Teks Drama Kelas VIII
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Materi : Membaca Teks Drama
Sasaran : Siswa SMP Kelas VIII
Validator : Gita Rizky Kamilah Adje
Hari, Tanggal : Jumat, 1 April 2016

Petunjuk

1. Lembar ini diisi oleh siswa kelas VIII.
2. Berilah tanda (√) pada kolom nilai yang telah disediakan
Skor 5 : sangat baik
Skor 4 : baik
Skor 3 : cukup baik
Skor 2 : kurang baik
Skor 1 : sangat kurang baik
3. Mohon untuk memberikan komentar umum dan saran pada tempat yang telah disediakan.
4. Atas kesediaan adik-adik, saya ucapkan terima kasih.

Instrumen Penilaian Media Adobe Flash Berbasis MTGT dalam Pembelajaran Membaca Teks Drama Kelas VIII

Aspek	Kriteria	Penilaian				
		1	2	3	4	5
a. Manfaat	Media ini memudahkan Anda dalam memahami materi pembelajaran membaca teks drama.					✓
	Media ini membuat Anda tertarik pada pembelajaran membaca teks drama.					✓
	Media ini membuat Anda aktif pada pembelajaran membaca teks drama.				✓	
	Media ini mengatasi kejenuhan dalam pembelajaran membaca teks drama.					✓
b. Penyajian	Gambar dan tampilan yang ada dalam media menarik.					✓
	Jenis dan ukuran huruf yang digunakan dalam media sudah tepat dan dapat terbaca.				✓	
	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.					✓
	Tema permainan dalam media menarik.					✓
	Irama yang digunakan dalam media tersebut sudah tepat.					✓
	Pengoperasian media pembelajaran ini tidak sulit.					✓
	Konsep permainan pembelajaran yang digunakan dalam media pembelajaran menarik.					✓

c. Materi	Keselarasan teori yang disajikan dengan latihan soal.					✓
	Contoh teks drama yang disajikan dalam media pembelajaran menarik.					✓
	Pesan yang terkandung dalam teks drama dapat dipahami.					✓
	Latihan soal dalam media ini mudah dipahami					✓

Komentar dan Saran

Sebaiknya ukuran huruf yg digunakan dlm cerita lebih dipesatkan lagi.

Yogyakarta, 1 April 2016

Responden,


G I T A
NIS 09

LEMBAR PENILAIAN UNTUK SISWA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Adobe Flash Berbasis MTGT dalam Pembelajaran Membaca Teks Drama Kelas VIII
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Materi : Membaca Teks Drama
Sasaran : Siswa SMP Kelas VIII
Validator : GREGORIUS ADI PRADANA
Hari, Tanggal : JUM'AT 1 APRIL 2016

Petunjuk

1. Lembar ini diisi oleh siswa kelas VIII.
2. Berilah tanda (√) pada kolom nilai yang telah disediakan
Skor 5 : sangat baik
Skor 4 : baik
Skor 3 : cukup baik
Skor 2 : kurang baik
Skor 1 : sangat kurang baik
3. Mohon untuk memberikan komentar umum dan saran pada tempat yang telah disediakan.
4. Atas kesediaan adik-adik, saya ucapkan terima kasih.

Instrumen Penilaian Media Adobe Flash Berbasis MTGT dalam Pembelajaran Membaca Teks Drama Kelas VIII

Aspek	Kriteria	Penilaian				
		1	2	3	4	5
a. Manfaat	Media ini memudahkan Anda dalam memahami materi pembelajaran membaca teks drama.					✓
	Media ini membuat Anda tertarik pada pembelajaran membaca teks drama.					✓
	Media ini membuat Anda aktif pada pembelajaran membaca teks drama.					✓
	Media ini mengatasi kejenuhan dalam pembelajaran membaca teks drama.					✓
b. Penyajian	Gambar dan tampilan yang ada dalam media menarik.					✓
	Jenis dan ukuran huruf yang digunakan dalam media sudah tepat dan dapat terbaca.				✓	
	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.					✓
	Tema permainan dalam media menarik.					✓
	Irama yang digunakan dalam media tersebut sudah tepat.					✓
	Pengoperasian media pembelajaran ini tidak sulit.					✓
	Konsep permainan pembelajaran yang digunakan dalam media pembelajaran menarik.					✓

c. Materi	Keselarasan teori yang disajikan dengan latihan soal.					✓
	Contoh teks drama yang disajikan dalam media pembelajaran menarik.					✓
	Pesan yang terkandung dalam teks drama dapat dipahami.					✓
	Latihan soal dalam media ini mudah dipahami					✓

Komentar dan Saran
 Kermainannya bagus dan menarik

Yogyakarta, 1 APRIL 2016

Responden,

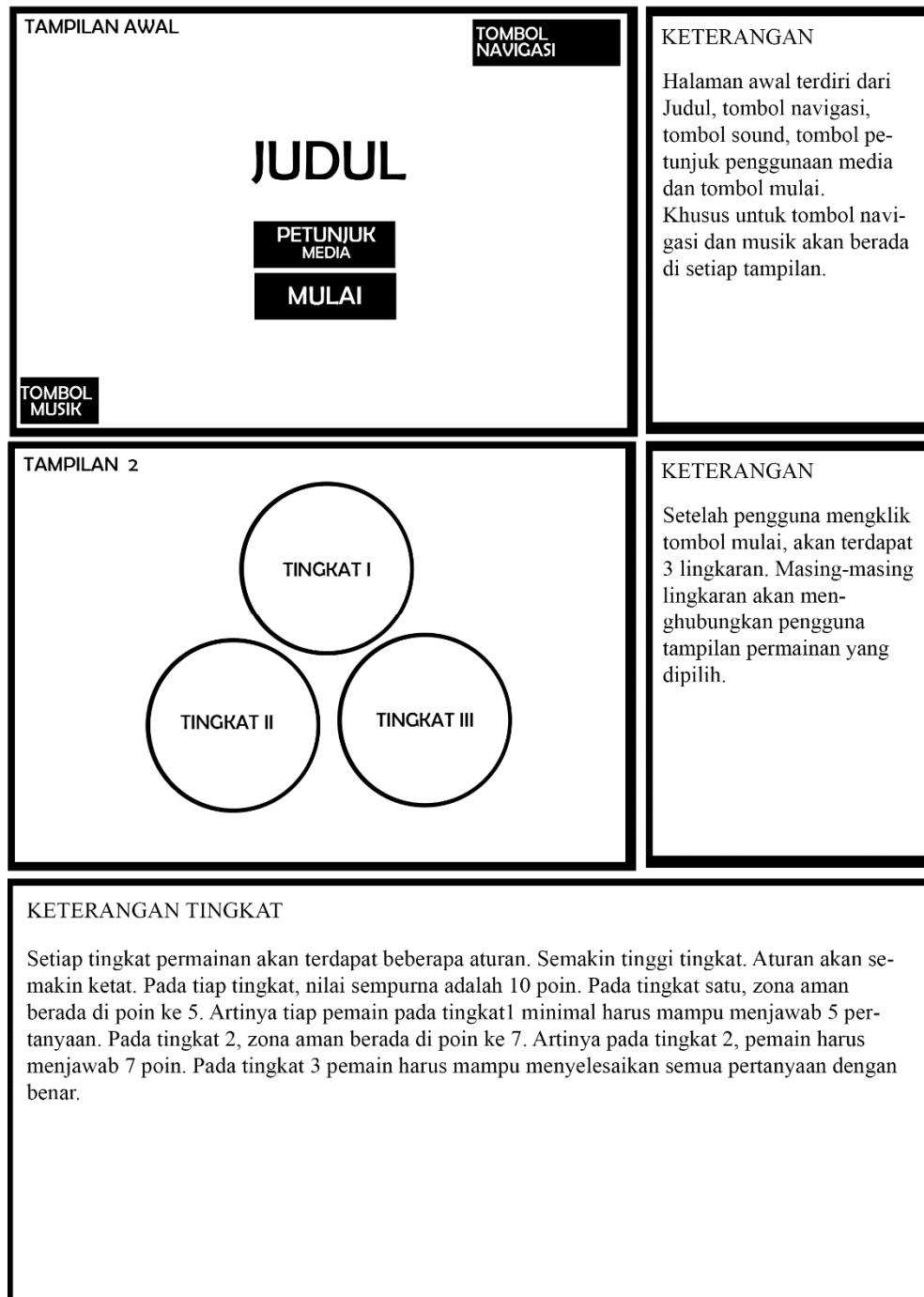
Adi

GREGORIUS ADI PRADANA

NIS 10

Lampiran 9: Storyboard/Papan Alur Produk

STORYBOARD MEDIA



STORYBOARD MEDIA

TAMPILAN TINGKAT 1	SKOR P1	SKOR P2	SKOR P3	SKOR P4	KETERANGAN
<p>KONSEP TURNAMEN TEMA : TSUNAMI</p>					<p>Pada slide ini. Pengguna akan belajar sambil bermain dengan konsep banjir. Air akan perlahan naik. Pemain harus mendaki ke daerah paling tinggi pada pulau tersebut. Untuk dapat mendaki dan sampai ke zona aman, pemain harus menjawab pertanyaan. Setiap pertanyaan memiliki skor. Pemain dengan skor tertinggi adalah pemenang.</p>
<p>TAMPILAN TINGKAT 2</p> <p>KONSEP TURNAMEN TEMA : BOLA SALJU</p>					<p>Pada slide ini. Pengguna akan belajar sambil bermain dengan konsep dikejar bola salju raksasa. Bola salju akan bergerak mengejar pemain. Pemain akan berlari. Untuk dapat sampai ke zona aman maka pemain harus menjawab berbagai pertanyaan. Tiap pertanyaan mengandung skor. Pemain dengan skor terbanyak adalah pemenangnya.</p>
<p>TAMPILAN TINGKAT 3</p> <p>KONSEP TURNAMEN TEMA : HUJAN METEOR</p> <p>PULAU</p>					<p>Pada slide ini. Pengguna akan belajar sambil bermain dengan konsep dikejar meteor. Meteor akan berjatuhan. Pemain akan berlari ke bunker. Untuk dapat sampai ke bunker maka pemain harus menjawab berbagai pertanyaan. Tiap pertanyaan mengandung skor. Pemain dengan skor terbanyak adalah pemenangnya.</p>

Lampiran 10: Draf Materi Teks Drama

DRAF MATERI MEMBACA TEKS DRAMA KELAS VIII

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
Membaca	
7. Memahami teks drama dan novel remaja	7.1 Mengidentifikasi unsur intrinsik teks drama 7.2 Membuat sinopsis novel remaja Indonesia

Setiap karya sastra dengan bentuk penyajian apa pun pasti memiliki unsur pembangun di dalamnya. Drama merupakan bagian dari karya sastra. Sebagaimana karya sastra yang lain (prosa dan puisi), teks drama sebagai salah satu karya sastra juga memiliki unsur-unsur pembangun. Unsur tersebut yaitu unsur intrinsik dan ekstrinsik. Unsur intrinsik dalam drama dapat dilihat berdasarkan dialog antartokohnya. Berikut ini adalah penjelasan mengenai unsur-unsur intrinsik teks drama:

1. Alur

Alur/Plot adalah urutan peristiwa yang diikuti sampai cerita berakhir (Nurgiyantoro, 2012:12). Penyajian alur dalam drama diwujudkan dalam urutan babak dan adegan. Babak ialah bagian terbesar dalam sebuah lakon. Plot juga dapat diibaratkan sebagai ranka cerita. Dalam drama plot biasanya merupakan susunan empat bagian: (1) Protasis/ permulaan, (2) Epitasio/ jalinan kejadian, (3) Catastasis/ puncak laku, (4) Catastrophe/ penutupan (Harymawan, 1988:26).

Dalam drama dikenal ada tiga jenis alur cerita. (1) Alur linier memiliki kejadian berurutan dari awal (eksposisi, komplikasi), tengah (konflik dan klimaks) dan akhir (resolusi). (2) Alur mundur diawali dengan akhir cerita atau penyelesaian, baru kemudian dirunut peristiwanya mengapa hal itu terjadi. Sedangkan (3) alur episodik, ketika cerita berupa episode atau bagian-bagian peristiwa yang saling berhubungan (Suroso, 2015:14).

2. Tema

Menurut Stanton (2012:36) tema merupakan salah satu bagian terpenting dalam sebuah karya sastra. Meskipun menjadi bagian terpenting dalam karya sastra, tema bukanlah sesuatu yang diungkapkan secara langsung oleh pengarang. Wujud tema sangatlah beragam. Tema dapat berwujud satu fakta dari pengalaman kemanusiaan yang digambarkan atau dieksplorasi oleh cerita seperti keberanian, ilusi, dan masa tua. Bahkan, tema juga dapat berupa gambaran kepribadian dari salah satu tokoh. Tema adalah unsur yang

membentuk kebersatuan pada cerita dan memberi makna dalam setiap peristiwa

3. Penokohan

Istilah “tokoh” mengacu kepada orang atau pelaku cerita, sedangkan istilah “penokohan” memiliki arti yang lebih luas daripada “tokoh” karena ia sekaligus mencakup masalah siapa tokoh cerita, bagaimana perwatakannya, dan bagaimana penempatan dan pelukisannya dalam sebuah cerita sehingga sanggup memberikan gambaran yang jelas kepada pembaca (Nurgiyantoro, 2012:166).

Waluyo (2001: 16-17) mengklasifikasikan tokoh dalam drama menjadi dua jenis yaitu:

(1) Berdasarkan peranannya terhadap jalan cerita, terdapat tokoh seperti di bawah ini:

(a) Tokoh protagonis yaitu tokoh yang mendukung cerita. Biasanya ada satu atau dua figur tokoh protagonis utama yang dibantu oleh tokoh-tokoh lainnya yang ikut terlibat sebagai pendukung cerita.

(b) Tokoh antagonis yaitu tokoh penentang cerita. Biasanya ada seorang tokoh utama yang menentang cerita dan beberapa figur pembantu yang ikut menentang cerita.

(c) Tokoh tritagonis yaitu tokoh pembantu, baik untuk tokoh protagonis maupun tokoh antagonis.

(2) Berdasarkan peranannya dalam lakon serta fungsinya, maka terdapat tokoh-tokoh sebagai berikut:

(a) Tokoh sentral yaitu tokoh-tokoh paling menentukan gerak lakon. Mereka merupakan proses pertukaran lakon. Tokoh sentral adalah biang keladi tokoh pertikaian.

(b) Tokoh utama yaitu tokoh-tokoh pendukung atau penentang tokoh sentral dapat juga sebagai medium atau perantara tokoh sentral.

(c) Tokoh pembantu yaitu tokoh-tokoh yang memegang peranan pelengkap atau tambahan dalam mata rantai cerita.

4. Latar

Latar atau tempat kejadian sering disebut latar cerita. Pada umumnya, latar menyangkut tiga unsur, yaitu latar tempat, latar waktu, dan latar sosial. Latar tempat menyangkut pada lokasi terjadinya peristiwa yang diceritakan, latar tempat dapat berupa nama-nama tempat, inisial tertentu, ataupun lokasi tertentu meskipun tanpa diberi kejelasan nama tetapi dengan menyebut sifat-sifat umum dari tempat tersebut.

Latar waktu berhubungan dengan kapan terjadinya peristiwa-peristiwa itu diceritakan. Latar waktu juga dapat berupa tempat terjadinya peristiwa secara

historis. Berbeda dengan latar tempat dan waktu, Latar sosial menyaran pada hal-hal yang berhubungan dengan kehidupan sosial tempat yang diceritakan. Latar ini dapat berupa adat istiadat, tradisi, keyakinan, pandangan hidup dan lain-lain. (Nurgiyantoro, 2012:216-233)

5. Dialog

Dialog merupakan salah satu ciri khas naskah drama. Dialog mengandung kata kunci yang menggambarkan ciri dan keinginan tokoh. Panjang atau sedikitnya dialog setiap tokoh tergantung kepada banyak atau sedikitnya pemikiran yang akan disampaikan tokoh tersebut (Suroso, 2015:16)

Di dalam drama ada dua macam dialog atau cakapan, yaitu dialog dan monolog. Dialog terjadi ketika ada dua orang atau lebih tokoh bercakap-cakap. Monolog adalah ketika seorang tokoh bercakap-cakap dengan dirinya sendiri (Wiyatmi, 2009:52)

6. Petunjuk Lakuan

Teks Drama berbeda dengan teks fiksi dan puisi. Hal yang membedakan naskah drama dengan teks fiksi menurut Suroso (2015:18) adalah (1) terletak pada pemakaian petunjuk lakuan dan dialog; (2) dari segi penggambaran watak, watak tokoh dalam teks drama dideskripsikan oleh tindakan dan motivasi tokoh ketika berdialog dengan tokoh lain, (3) dari segi bahasa, teks drama memiliki bahasa yang cenderung lisan, seperti orang berbicara.

Lampiran 11:**TRANSKRIP SOAL DALAM MEDIA PEMBELAJARAN****HANYUT**

Ahsan adalah tetangga Joni yang sudah pindah.

Ahsan : Murung saja kau Jon. Ada Apa? (datang ke arah Joni yang sedang duduk melamun)

Joni : Tak usah ikut campur San. Cari apa di sini?

Ahsan : Ini...beras dan sayur pesanan istri (menunjukkan isi tas plastiknya).
Bagaimana kabar istrimu?

Joni : (semakin murung) Tak tahu.

Ahsan : Lho kok tak tahu...kau ditinggal pergi?

Joni : Tidak.

Ahsan : Lalu?

Joni : (bersedih) Hilang San... hilang... aku tak tahu.

Ahsan : Sudah coba kau cari?

Joni : Sudah. TNI, POLRI, SAR, semua sudah mencari tapi tetap tak ketemu juga.

Ahsan : Istrimu kenapa Jon?

Joni : Hanyut waktu banjir kemarin.

Ahsan : Kau harus sabar Jon. (menepuk pundak Joni)

Joni : Tak perlu kau ingatkan San. Aku sudah tahu.

Ahsan : Sudah sore Jon... aku pulang dulu kalau begitu.

Joni : (melanjutkan lamunannya)

1. Tema apa dapat kamu tangkap dari drama singkat di atas?
 - a. Percakapan
 - b. Pencarian
 - c. Kehilangan
 - d. Sosialisasi

2. Siapa di bawah ini yang merupakan tokoh utama dalam kutipan drama di atas?
 - a. Joni
 - b. Istri Joni
 - c. Istri Ahsan
 - d. TNI, POLRI, SAR
3. Di mana latar drama di atas?
 - a. Rumah Joni
 - b. Rumah Ahsan
 - c. Warung
 - d. Sungai
4. Kapan latar drama di atas berlangsung?
 - a. Sore hari
 - b. Malam hari
 - c. Siang hari
 - d. Pagi hari
5. Bagaimana suasana yang melatarbelakangi drama itu?
 - a. Senang
 - b. Pertemuan kembali
 - c. Duka
 - d. Melamun
6. Mana di bawah ini mewakili suasana hati Joni?
 - a. Senang
 - b. Menganggur
 - c. Duka
 - d. Melamun
7. Apa maksud perkataan Ahsan “Kau harus sabar Jon”?
 - a. Berbelasungkawa
 - b. Bersedih
 - c. Ingin pulang
 - d. Melamun
8. Masalah sosial di bawah ini, mana yang cocok untuk melatarbelakangi penulisan drama di atas?
 - a. Tawuran
 - b. Penggusuran
 - c. Perceraian
 - d. Pemukiman pinggir sungai

RELOKASI

- Ketua RW : Menindaklanjuti imbauan dari Gubernur mengenai relokasi rumah disekitar bantaran sungai, Saya sebagai Ketua RW ingin mengetahui bagaimana tanggapan Bapak/Ibu semua.
- Pak Tono : Saya siap di relokasi kapan saja pak. Asalkan.... tempat relokasinya tidak jauh dari tempat bekerja.
- Pak Joni : Kalau saya menolak pak. Kita ini sudah tinggal di sini selama 25 tahun. Enak saja mau direlokasi. Rumah saya sudah saya bangun permanen di sini pak. Saya mau direlokasi kalau diberi ganti rugi.
- Kamto : Saya setuju dengan usulan Pak Joni. Bukan masalah siap atau tidak siap pak. Ini juga masalah perut. Saya punya kontrakan di sini. Saya mau relokasi kalau diberi ganti rugi. Pokoknya kita harus menentang relokasi ini.
- Pak Tono : Lho.... jangan begitu Pak Kamto. Kita itu menduduki tanah negara lho....
- Kamto : Kamu tenang-tenang saja karena rumahmu cuma seng dan triplek. (melirik sinis)
- Pak Tono : Nah... itu salah Bapak sendiri. Sudah tahu tanah negara, kenapa dibangun rumah permanen?
- Pak Joni : Kamu ngajak ribut Ton?
- Ketua RW : Sudah-sudah. Bapak-bapak jangan memanaskan suasana. Begini Bapak/Ibu semua... kampung kita diberi waktu selama 6 bulan untuk relokasi ke rusun yang sudah disiapkan. Mau atau tidak mau.... 6 bulan lagi, Satpol PP akan menggusur kampung kita.
- Pak Joni : Kalau tanpa ganti rugi, saya menolak Pak. Saya akan lawan.
- Kamto : Saya setuju dengan Pak Joni.
- Ketua RW :Bapak/Ibu semua. Sebagai Ketua RW, saya hanya bisa menghimbau bahwa kampung kita ini ada di bantaran sungai dan setiap tahun selalu banjir. Jadi alangkah lebih baik bila kita relokasi ke rusun. Di sana tidak banjir.

Pak Joni : Banjir tidak masalah Pak RT. Rumah saya dua lantai. Di sini kita tinggal gratis. Di rusun harus bayar.

9. Masalah sosial di bawah ini, mana yang cocok untuk melatarbelakangi penulisan drama “Relokasi”?
 - a. Tawuran
 - b. Penggusuran
 - c. Perceraian
 - d. Pemukiman pinggir sungai
10. Bagaimana watak dan karakter Pak Joni?
 - a. Pemarah
 - b. Penyabar
 - c. Penakut
 - d. Acuh
11. Mana di bawah ini yang merupakan penyebab Pak Joni marah?
 - a. Perkataan Pak Tono
 - b. Nasihat Kamto
 - c. Pak RW
 - d. Pak RT
12. Apa yang melatarbelakangi perdebatan warga pada drama tersebut?
 - a. Rapat bulanan
 - b. Rencana penggusuran rumah
 - c. Perkataan Pak RW
 - d. Perkataan Pak RT
13. Mana di bawah ini yang cocok untuk menggambarkan karakter Pak Joni?
 - a. Egois
 - b. Setia kawan
 - c. Penyabar
 - d. Penakut
14. Apa tujuan Pak Joni menolak penggusuran?
 - a. Mendapat ganti rugi
 - b. Simpati warga
 - c. Menasihati Kamto
 - d. Tidak punya tujuan
15. Di bawah ini, mana yang cocok menjadi latar drama itu?
 - a. Di rumah pak RW
 - b. Di rumah makan
 - c. Di kantor Gubernur
 - d. Di terminal
16. Bagaimana latar suasana pada drama tersebut?
 - a. Santai
 - b. Sedih
 - c. Bersitegang
 - d. Berduka
17. Bagaimana karakter Pak Tono?
 - a. Pemarah
 - b. Bijaksana
 - c. Rela berkorban
 - d. Sok tahu

18. Dari drama “Hanyut” dan “Relokasi” pesan apa yang dapat kamu ambil?
- | | |
|------------------------|--------------------------------------|
| a. Musyawarah | c. Jangan tinggal di bantaran sungai |
| b. Jangan mau di gusur | d. Jangan suka bedebat |
19. Di bawah ini, mana yang bukan merupakan tokoh drama “Relokasi”?
- | | |
|-------------|--------------|
| a. Pak RT | c. Pak Joni |
| b. Pak Tono | d. Pak Kamto |
20. Di bawah ini, mana yang cocok melatarbelakangi penulisan drama “Relokasi”?
- | | |
|--------------------------|--------------------------------|
| a. Pembangunan perumahan | c. Perkampungan pinggir sungai |
| b. Pembangunan mall | d. Pembangunan jalan tol |

DARI JENDELA KERETA

- Pemuda : Ayah, lihat! Awan itu sepertinya mengikuti kita.
- Ayah : Kau benar.
- Pemuda : Ayah, lihat! Pohon dan tiang-tiang itu berjalan.
- Ayah : (Tersenyum mengiyakan)
- Pria bertopi : Lihat pemuda itu! Ia bertingkah kekanak-kanakan. (berbisik)
- Pria berjaket : Kasihan, meskipun ia sudah remaja, pikirannya masih kekanak-kanakan.
- Pria bertopi : Mungkin ini yang disebut keterbelakangan mental.
- Pria berjaket : Oh... apa bisa diobati?
- Pria bertopi : Entahlah. Aku tak tahan melihatnya.
- Pria berjaket : (Mendekati ayah pemuda) Pak, sudahkah Anda membawa putra Anda ke dokter?
- Ayah : Sudah. Kami baru saja dari dokter.
- Pria berjaket : Apa bisa disembuhkan?
- Ayah : Bisa, tapi hanya dengan donor. Kami sangat bersyukur mendapatkan pendonor.

Pria bertopi dan berjaket : (Bingung)

Pria berjaket : Putra bapak sakit apa?

Ayah : Ia buta sejak lahir. Hari ini pertamakali ia melihat pemandangan dari kereta.

*Adaptasi dari cerita kisah isngpiratif “Jendela Kereta Api”
http://www.kisahinspirasi.com.*

21. Apa jenis percakapan di atas?
 - a. Dialog
 - b. Monolog
 - c. Paralog
 - d. Sosiolog
22. Siapa di bawah ini yang bukan merupakan tokoh dalam drama di atas?
 - a. Pemuda
 - b. Ayah
 - c. Pria berjaket
 - d. Dokter
23. Di mana latar drama di atas?
 - a. Rumah
 - b. Rumah Sakit
 - c. Bis
 - d. Kereta
24. Kapan latar drama di atas berlangsung?
 - a. Malam hari
 - b. Kemarin
 - c. Siang hari
 - d. Besok
25. Bagaimana suasana yang melatarbelakangi drama itu?
 - a. Sukacita
 - b. Sakit
 - c. Dukacita
 - d. Kegalauan
26. Mana di bawah ini adalah penyebab “Ayah” bersyukur?
 - a. Pemandangan indah
 - b. Naik kereta
 - c. Anaknya bisa melihat
 - d. Mendapat rezeki
27. Apa maksud perkataan “keterbelakangan mental” pria bertopi?
 - a. Bodoh
 - b. Gila
 - c. Idiot
 - d. Kekanak-kanakan
28. Bagaimana karakter pria bertopi?
 - a. Pandai menyimpulkan
 - c. Berani

- b. Bijaksana d. Mudah merendahkan orang
29. Apa amanat yang kamu dapat dari drama “Dari Jendela Kereta”?
- a. Jangan malu bertanya c. Tidak merendahkan orang lain
- b. Buta dapat disembuhkan d. Keterbelakangan mental bisa disembuhkan

HAKIM YANG ADIL

Hakim Ketua : Sesuai dengan berita acara sidang yang lalu maka sidang hari ini adalah pembacaan putusan Majelis Hakim.

Saudara terdakwa, Apakah Saudara terdakwa sudah siap mendengar putusan sidang hari ini?

Nenek : Ya, Pak Hakim.

Wartawan : Masih dilanjutkan sidangnya Pak? (Berbisik ke salah satu penonton)

Penonton 1 : Iya... masih dilanjutkan. Manager PT X tidak mau berdamai. Ia mau menjadikan kasus ini sebagai pelajaran untuk masyarakat bahwa hukum harus ditegakan.

Penonton 2 : Padahal... Ini cuma masalah dua singkong. Kenapa harus sampai ke pengadilan? Biar saya ganti harga singkong itu. (Berbicara dengan intonasi keras supaya didengar Manager PT X)

Penonton 1 : Benar pak.

Manager PT X: Bukan masalah dua singkong ataupun harganya pak, ini adalah masalah hukum. Jika satu pencuri dibiarkan, kami khawatir akan memancing pencuri lainnya.

Penonton lain : (ramai)

Hakim Ketua : (dok, dok, dok ...mengetok palu) Harap tenang!

Hakim Ketua : Saya tidak dapat membuat pengecualian hukum, hukum tetap hukum, jadi Saudara terdakwa harus dihukum. Saya mendenda anda 1 juta rupiah dan jika anda tidak mampu membayar maka anda harus masuk penjara 2,5 tahun, seperti tuntutan Jaksa.

Nenek : Saya mengerti(tertunduk sedih).

Penonton 1 : (geleng-geleng kepala) Apa seperti ini wajah hukum Indonesia? Hukum hanya tajam ke bawah.

Hakim Ketua : Namun, saya atas nama pengadilan, juga menjatuhkan denda kepada tiap orang yang hadir di ruang sidang ini sebesar 50ribu rupiah, sebab menetap di kota ini, tetapi membiarkan seseorang kelaparan sampai harus mencuri untuk memberi makan cucunya.

(Melepas topi, membuka dompet dan memasukan uang 100Rb ke dalam topi)

Saudara panitera, tolong kumpulkan denda di dalam topi saya. Kemudian hitung jumlahnya.

Manager PT X: (kaget dan malu)

Panitera : (setelah pengumpulan) Sudah Pak Hakim. Jumlahnya 2,5 juta.

Adaptasi dari cerita Kisah Seorang Nenek Mencuri Singkong <http://www.kompasiana.com>

30. Masalah sosial di bawah ini, mana yang cocok untuk melatarbelakangi penulisan drama “Hakim yang Adil”?

- | | |
|----------------|---------------|
| a. Tawuran | c. Perceraian |
| b. Penggusuran | d. Kemiskinan |

31. Bagaimana karakter Hakim Ketua?

- | | |
|-------------|--------------|
| a. Pemaarah | c. Bijaksana |
| b. Penyabar | d. Penakut |

32. Siapakah terdakwa dalam drama “Hakim yang Adil”?

- | | |
|---------------|-------------|
| a. Nenek | c. Panitera |
| b. Anak kecil | d. Wartawan |

33. Apa yang melatarbelakangi kisah pengadilan pada drama tersebut?

- | | |
|-----------------------|---------------|
| a. Perampokan | c. Kemiskinan |
| b. Pencurian singkong | d. Nenek |

34. Mana di bawah ini yang cocok untuk menggambarkan karakter Manager PT X?

- | | |
|----------------|-------------|
| a. Egois | c. Penyabar |
| b. Setia kawan | d. Pemaarah |

35. Di mana latar drama “Hakim yang Adil” terjadi ?
- Kantor Polisi
 - Pabrik
 - Pengadilan
 - Kantor
36. Amanat apa yang dapat kamu temukan dari drama “Hakim yang Adil”?
- Musyawarah
 - Membela keadilan
 - Hati-hati
 - Tidak berurusan dengan Manager
37. Manakah yang termasuk tokoh protagonis dalam drama “Hakim yang Adil”?
- Hakim Ketua
 - Panitera
 - Wartawan
 - Manager PT X
38. Manakah tokoh antagonis dalam drama “Hakim yang Adil”?
- Hakim Ketua
 - Nenek
 - Penonton I
 - Manager PT X
39. Termasuk tokoh apakah wartawan dan panitera?
- Protagonis
 - Antagonis
 - Sentral
 - Pembantu
40. Drama “Hakim yang Adil” bertemakan?
- Kemiskinan
 - Keadilan
 - Perampokan
 - Kerakyatan

SANGKURIANG

Dayang Sumbi : Baiklah kalau semua ini harus kujalani, maka hamba mengajukan permintaan yang mesti Tuan penuhi!

Sangkuriang : Apa yang menjadi permintaan Tuan Putri akan hamba penuhi.

Dayang Sumbi : Jika Tuan berkehendak berpenganten dengan hamba, maka bendunglah Sungai Citarum menjadi sebuah danau dan buatlah perahu untuk tempat kita berlayar, bersukaria menikmati pernikahan kita.

Sangkuriang : Alangkah indah permintaan Tuan Putri, tentulah akan hamba penuhi.

Dayang Sumbi : Tapi ... danau dan perahu itu harus Tuan selesaikan dalam waktu semalam. Besok pagi sebelum fajar menyingsing telah hamba lihat danau dan perahu sudah siap sedia.

Sangkuriang : Baiklah, sekarang perkenankanlah hamba pergi. (Sangkuriang membendung

Sangkuriang : Tidak tahukah bahwa aku masih keturunan Sang Dewa ... dan untuk membendung sungai ini menjadi Danau aku harus minta pertolongan Guriang Tujuh yang pernah kutemui pada waktu aku dalam pengembaraan. Wahai Guriang Tujuh, tolonglah aku untuk membuat danau dan perahu dalam waktu semalam. Oh Dewa Maha Agung, tolonglah hamba. (Dayang Sumbi melihat Sangkuriang membuat danau)

Dayang Sumbi : Nampaknya danau itu sebentar lagi akan selesai, tapi mana mungkin semua ini terjadi aku harus cari akal, dan meminta kepada Dewa agar semua ini tidak terjadi.

Dewa : Wahai, Dayang Sumbi, untuk menggagalkan semua ini, maka kibarkanlah selendang dan pukullah lesung sebagai pertanda bahwa hari sudah pagi. Atas kehendakku pula ayam jantan akan berkokok untuk meyakinkan Sangkuriang bahwa hari sudah pagi!

Sangkuriang : Wah, mengapa hari masih begini petang ayam jantan sudah berkokok, atautkah hari sudah pagi. Tidak ... tidak mungkin hari masih begini petang, mungkin semua ini akal Tuan Putri untuk menggagalkannya, padahal perahu yang kubuat belum selesai .

Sutopo, Maryati. 2008. *Bahasa dan Sastra Indonesia 2*. Pusat Perbukuan, Departemen

Pendidikan Nasional.

41. Diadaptasi dari apakah drama “Sangkuriang”?

- | | |
|------------------|----------|
| a. Cerita rakyat | c. Novel |
| b. Berita | d. Puisi |

42. Apa yang menjadi pokok masalah drama “Sangkuriang”?

- | | |
|--------------------|----------------------|
| a. Perceraian | c. Penolakan Lamaran |
| b. Pembuatan Danau | d. Penakut |

43. Kapan latar drama itu terjadi?

- | | |
|---------------|---------------|
| a. Sore hari | c. Pagi hari |
| b. Malam hari | d. Siang hari |

44. Siapakah Guriang Tujuh?

- | | |
|---------|-------------|
| a. Dewa | c. Malaikat |
| b. Jin | d. Guru |

45. Mana di bawah ini yang cocok untuk menggambarkan karakter Dayang Sumbi?

- | | |
|-----------------|-------------|
| a. Ingkar Janji | c. Penyabar |
| b. Setia kawan | d. Pamarah |

46. Mana di bawah ini yang bukan merupakan tokoh utama pada drama “Sangkuriang” ?

- | | |
|-----------------|------------------|
| a. Sangkuriang | c. Guriang Tujuh |
| b. Dayang Sumbi | d. Dewa |

ZAMAN

Karya : Sri Kuncoro

Tokoh-tokoh:

Ayah : Kepala rumah tangga, umur 55 tahun, berwatak sabar dan penyayang.

Ibu : Ibu rumah tangga, umur 50 tahun, berwatak mudah panik dan mudah tersinggung.

Anak 1 : Gadis, umur 22 tahun, cantik, energik, berjiwa pemberontak, dan idealis.

Anak 2 : Laki-laki, umur 19 tahun, tegap, kuat, dan egois.

Ibu : Ayah, sepertinya hujan akan turun. Lihatlah mendung itu gelap sekali.
Di mana anak-anak?

Ayah : Tenanglah Bu. Mereka, ‘kan sudah dewasa.

Ibu : Tapi, ‘kan tidak biasanya mereka pulang terlambat. Lagi pula mendung begini dahsyat.

Ayah : Mereka toh bisa berlindung, jika nanti hujan turun dengan lebat.

Ibu : Ah, Ayah selalu begitu!

Ayah : Ah, Ibu juga selalu begitu!

(Keduanya diam, lalu anak ke-2 memasuki pintu panggung)

Ibu : Kenapa pulang terlambat, Man? Sudah makan siang, Nak?

Anak 2 : Sudah Bu. Tadi, ada demo yang menghambat lalu lintas.

- Ayah : Demo tentang apa dan oleh siapa?
- Anak 2 : Tidak tahu, Ya. Saya tidak peduli demo macam apa dan oleh siapa.
(Masuk ke kamar, ganti baju, dan keluar lagi).
- Ibu : Kau mau kemana lagi, Man?
- Anak 2 : Voli, Bu. Ada latihan di stadion.
- Ibu : Mendung begitu gelap, kakakmu belum pulang. Carilah dulu!
- Anak 2 : Saya sudah terlambat, Bu. Lagi pula Kakak pasti bisa menjaga diri.
- Ibu : Hujan akan segera turun. Nanti dia terjebak hujan. Jemputlah dulu!
- Anak 2 : Bu, saya sudah berumur 19 tahun. Jadi, saya rasa, Kakak juga sudah bukan balita lagi.
- Ayah : Man, jangan kasar kepada ibumu! (Anak 1 mendadak nyelonong masuk dan menghempaskan tubuhnya ke sofa)
- Anak 2 : Tuh, Bu, Putri Cinderella sudah kembali ke istana. Saya pergi dulu!
- Anak 1 : Reseh, lu!
- Ibu : Dari mana kau, Martha?
- Anak 1 : Biasalah, Bu, memperjuangkan keadilan.
- Ayah : Keadilan macam apa?
- Anak 1 : Keadilan bagi rakyat jelata. Sekarang ini, ya, segala kepentingan umum sudah
dimanipulasi oleh kepentingan golongan dan orang-orang tertentu.
Tadi, ya,
seandainya tidak ada bentrok dengan polisi, kami sudah bisa menembus gedung
yang angkuh itu. Ibu : Kau berurusan dengan polisi?
- Anak 1 : Demi keadilan, Bu.
- Ibu : Jangan macam-macam kamu, ya,!
- Anak 1 : Ibu jangan khawatir. Jangan panik seperti itu!
- Ayah : Asal kamu juga tidak sembrono dalam bertindak. Zaman ini zaman badak. Semoga kamu dan teman-temanmu tak turut jadi badak.

Hariningsih, Dwi, dkk. 2008. *Membuka Jendela Ilmu Pengetahuan dengan Bahasa dan Sastra Indonesia* 2. Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.

47. Apa tema drama “Zaman”?
 - a. Demonstrasi
 - b. Membela keadilan
 - c. Perubahan Zaman
 - d. Pertikaian
48. Bagaimana watak Ibu?
 - a. Sabar
 - b. Mudah panik
 - c. Pemarah
 - d. Egois
49. Bagaimana watak Ayah?
 - a. Sabar dan Penyayang
 - b. Idealis
 - c. Pemarah
 - d. Mudah panik
50. Mana di bawah ini yang tidak menggambarkan Anak1?
 - a. Idealis
 - b. Pemberontak
 - c. Energik
 - d. Penyabar
51. Suasana apa yang melatar belakangi drama “Zaman”?
 - a. Kekeluargaan
 - b. Riuh
 - c. Mencekam
 - d. Santai
52. Seting mana yang cocok mewakili latar drama “Zaman” terjadi?
 - a. Kampus
 - b. Jalan
 - c. Sekolah
 - d. Rumah
53. Siapa nama anak1 dalam drama “Zaman”?
 - a. Margareta
 - b. Martha
 - c. Cinderella
 - d. Sunarti
54. Apa penyebab Anak1 bentrok dengan polisi?
 - a. Pencurian
 - b. Di tilang
 - c. Demonstrasi
 - d. Kemacetan
55. Bagaimana karakter Anak2?
 - a. Egois
 - b. Pemarah
 - c. Penakut
 - d. Penyabar

56. Apa amanat dalam drama “Zaman”?

- a. Waspada perubahan zaman
- b. Mencintai sesama
- c. Demonstrasi untuk keadilan
- d. Demo menyebabkan kemacetan

57. Apa tujuan Martha berdemonstrasi?

- a. Memperjuangkan keadilan
- b. Menolong teman
- c. Bentrok dengan polisi
- d. Kemacetan

58. Siapakah “Man”?

- a. Anak1
- b. Anak2
- c. Ayah
- d. Ibu

59. Apa maksud kata “zaman badak”?

- a. Zaman milik badak
- b. Zaman bebal
- c. Zaman cepat berubah
- d. Zaman santai

60. Termasuk jenis drama apakah “Zaman” itu?

- a. Dialog
- b. Dualog
- c. Monolog
- d. Sosiolog

SUMBER

- Hariningsih, Dwi, dkk. 2008. *Membuka Jendela Ilmu Pengetahuan dengan Bahasa dan Sastra Indonesia 2*. Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Harymawan, RMA (1988). *Dramaturgi*. Bandung: CV Rosda
- Nurgiyantoro, Burhan. 2012. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press
- Suroso, 2015. *Drama, Teori dan Praktik Pementasan*. Yogyakarta: Elmatara.
- Sutopo, Maryati. 2008. *Bahasa dan Sastra Indonesia 2*. Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.
- Stanton, Robert. 2012. *Teori Fiksi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset.
- Wiyatmi. 2009. *Pengantar Kajian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Book Publisher.
- Waluyo, Herman J. 2001. *Drama “Teori Pembelajarannya”*. Yogyakarta: PT. Hanindita Graha Widya Yogyakarta.

Lampiran 12: Deskripsi Produk

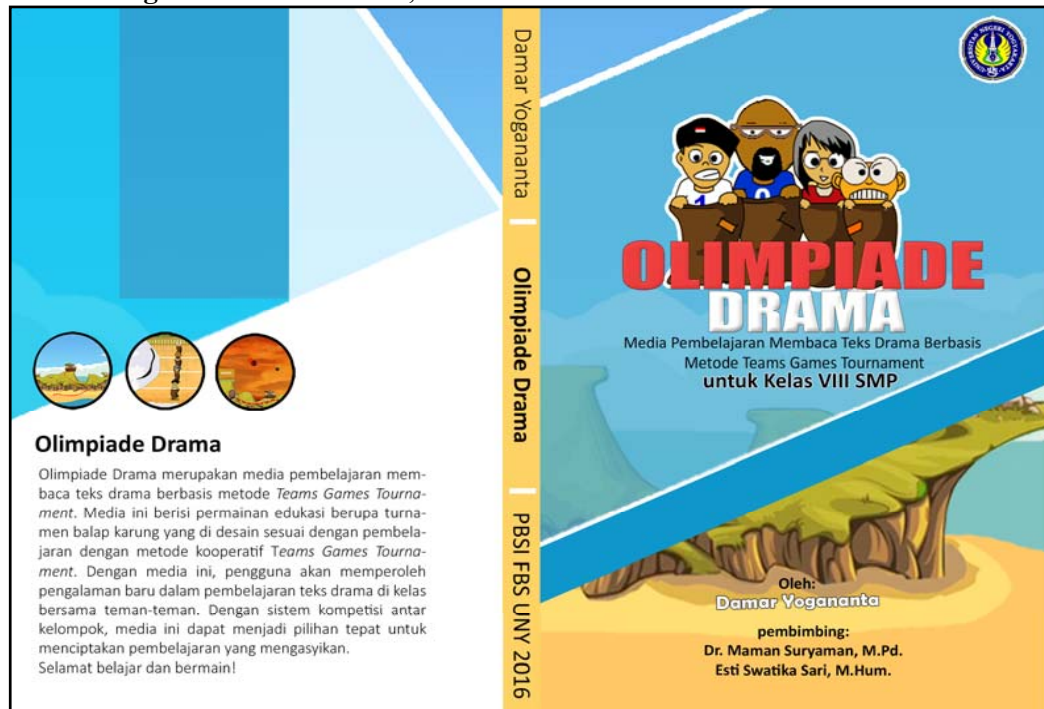
PROFIL

Nama Produk : Olimpiade Drama

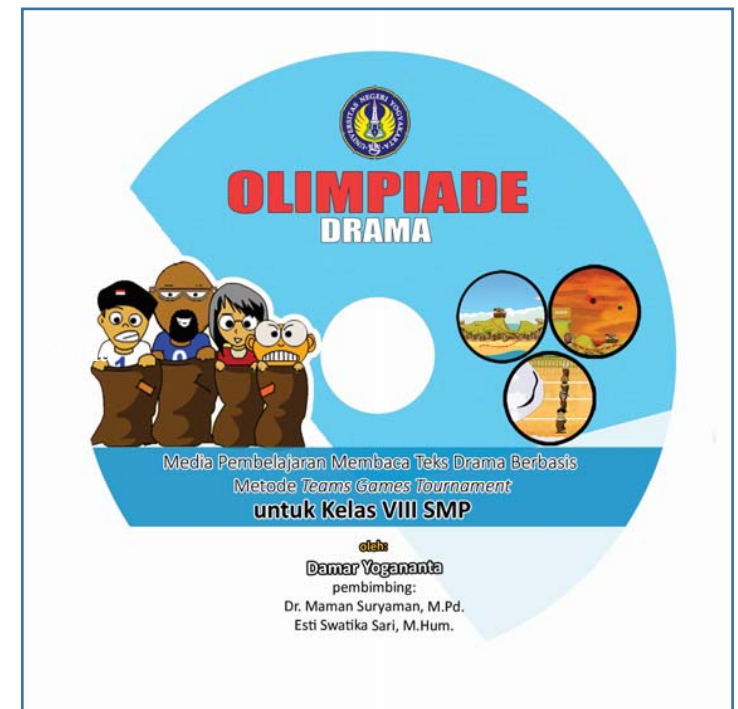
Pengembang : Damar Yogananta

Pembimbing I : Dr. Maman Suryaman, M.Pd.

Pembimbing II: Esti Swatika Sari, M. Hum.



Cover Produk



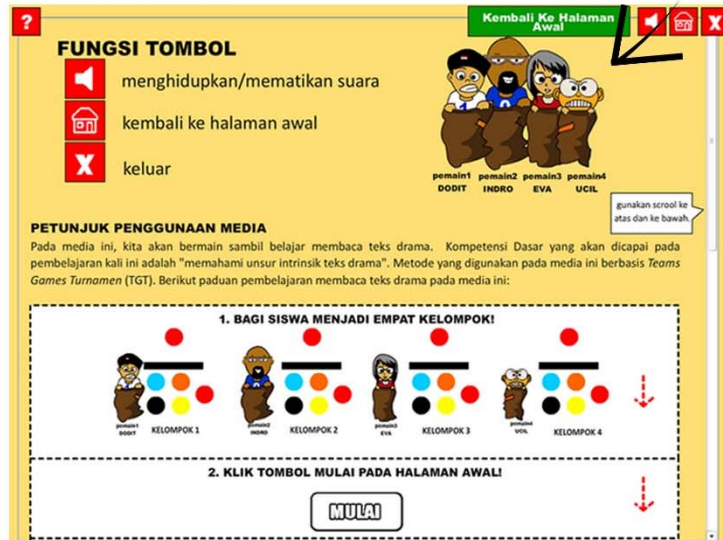
Cover CD

HALAMAN DEPAN MEDIA

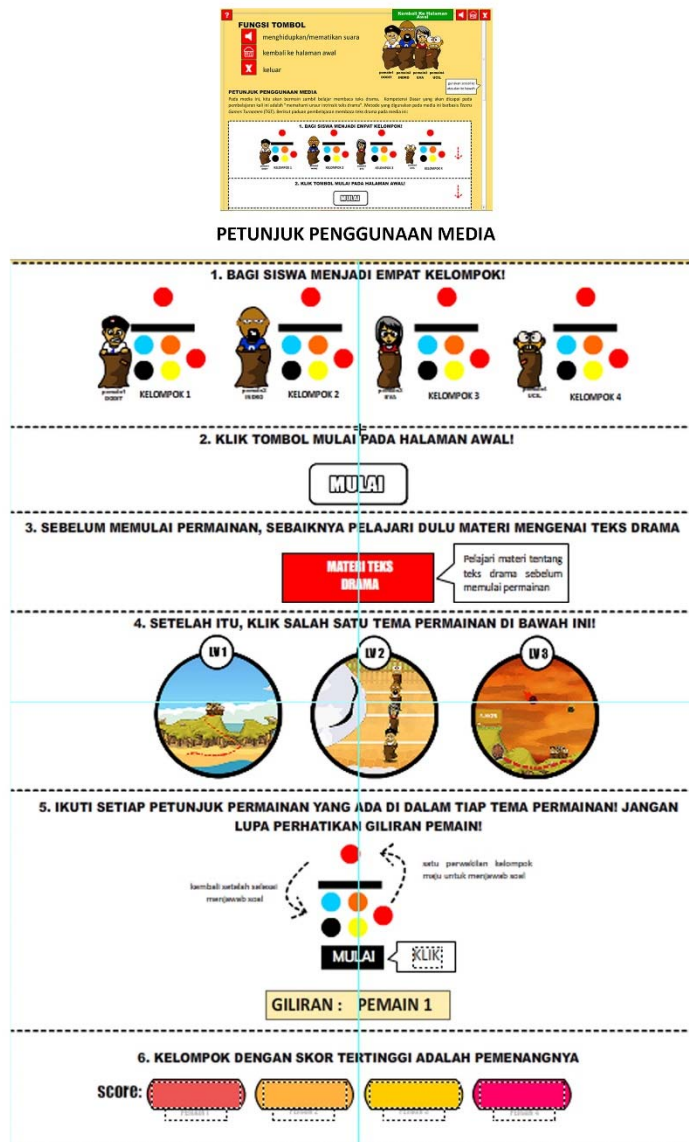


Halaman awal berisi tombol “PETUNJUK”, tombol “MULAI” dan tombol navigasi media lainnya. Tombol “PETUNJUK” mengantarkan pengguna ke halaman Petunjuk. Tombol “MULAI” mengantarkan pengguna ke menu utama media. Tombol navigasi berada di pojok kanan media.

HALAMAN PETUNJUK



Halaman Petunjuk berisi petunjuk penggunaan tombol navigasi dan petunjuk penggunaan media pembelajaran.



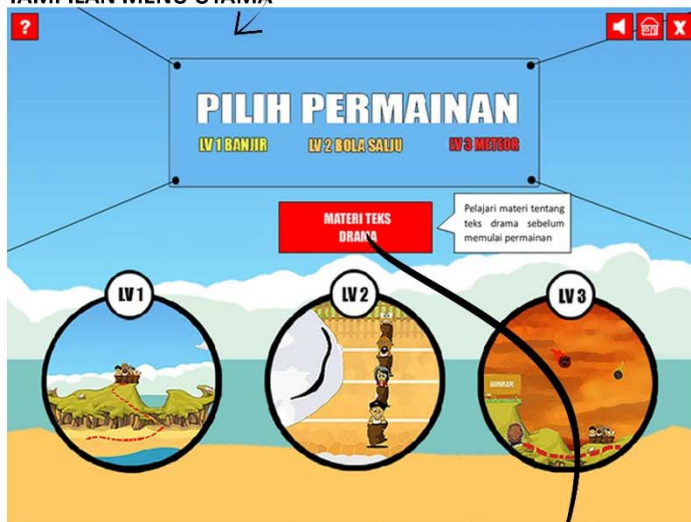
Gambar 5: Tampilan Instruksi pada Halaman Petunjuk Setelah Revisi

Pada halaman “Petunjuk Penggunaan Media” terdapat instruksi permainan dan penjelasan tombol navigasi.

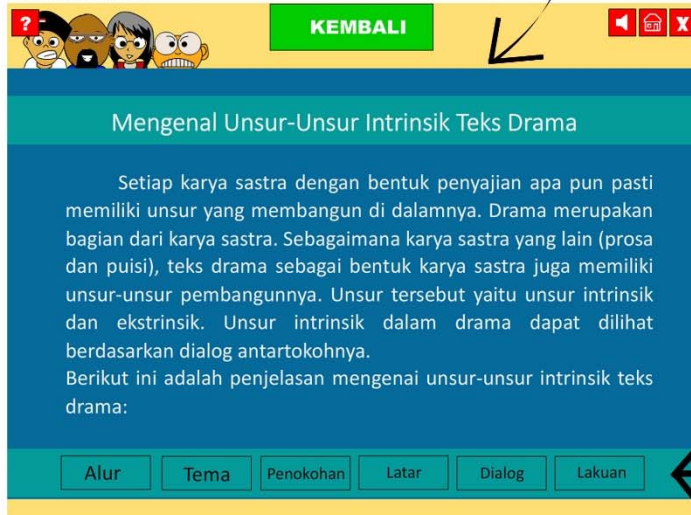


TAMPILAN MENU UTAMA

Pada Halaman Menu Utama terdapat tombol menuju halaman materi teks drama dan tiga tombol bergambar tema dan level permainan. Tombol materi akan mengantar pengguna menuju halaman materi pembelajaran teks drama. Sedangkan tiga tombol tema dan level permainan akan mengantar pengguna ke halaman permainan sesuai dengan tema gambar. Tema1: Tsunami, tema2: Bola Salju, tema3: Hujan Meteor.



HALAMAN MATERI

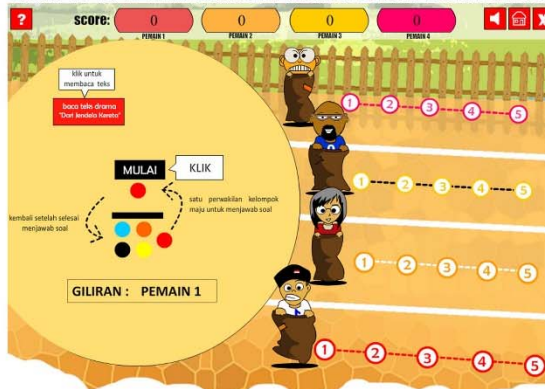


Halaman Materi berisi materi tentang unsur-unsur intrinsik teks drama. Unsur tersebut meliputi: alur, tema, penokohan, latar, dialog, dan lakuan. Pengguna dapat membaca keterangan lebih lanjut mengenai masing-masing unsur dengan cara mengklik tombol unsur intrinsik yang berada di sini.

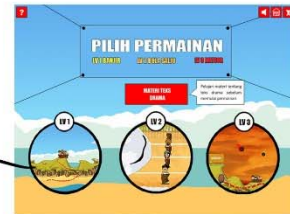
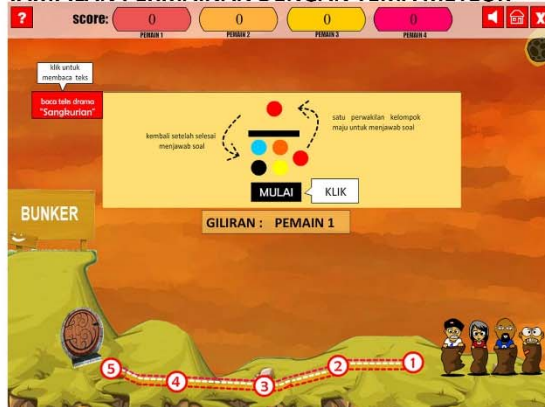
TAMPILAN PERMAINAN DENGAN TEMA TSUNAMI



TAMPILAN PERMAINAN DENGAN TEMA BOLA SALJU



TAMPILAN PERMAINAN DENGAN TEMA METEOR



Pada halaman ini. Pengguna akan belajar sambil bermain dengan konsep banjir. Air akan perlahan naik. Pemain harus mendaki ke daerah paling tinggi pada pulau tersebut. Untuk dapat mendaki dan sampai ke zona aman, pemain harus menjawab pertanyaan. Setiap pertanyaan memiliki skor. Pemain dengan skor tertinggi adalah pemenang.

Pada halaman ini. Pengguna akan belajar sambil bermain dengan konsep dikejar bola salju raksasa. Bola salju akan bergerak mengejar pemain. Pemain akan berlari. Untuk dapat sampai ke zona aman maka pemain harus menjawab berbagai pertanyaan. Tiap pertanyaan mengandung skor. Pemain dengan skor terbanyak adalah pemenangnya. Permainan dapat dimulai setelah menekan tombol "mulai".

Pada halaman ini. Pengguna akan belajar sambil bermain dengan konsep dikejar meteor. Meteor akan berjatuhan. Pemain akan berlari ke bunker. Untuk dapat sampai ke bunker maka pemain harus menjawab berbagai pertanyaan. Tiap pertanyaan mengandung skor. Pemain dengan skor terbanyak adalah pemenangnya. Permainan dapat dimulai setelah menekan tombol "mulai".



Tampilan setelah pengguna menyelesaikan tema tsunami



Halaman evaluasi: berisi evaluasi jawaban kelompok dan kunci jawaban pertanyaan.



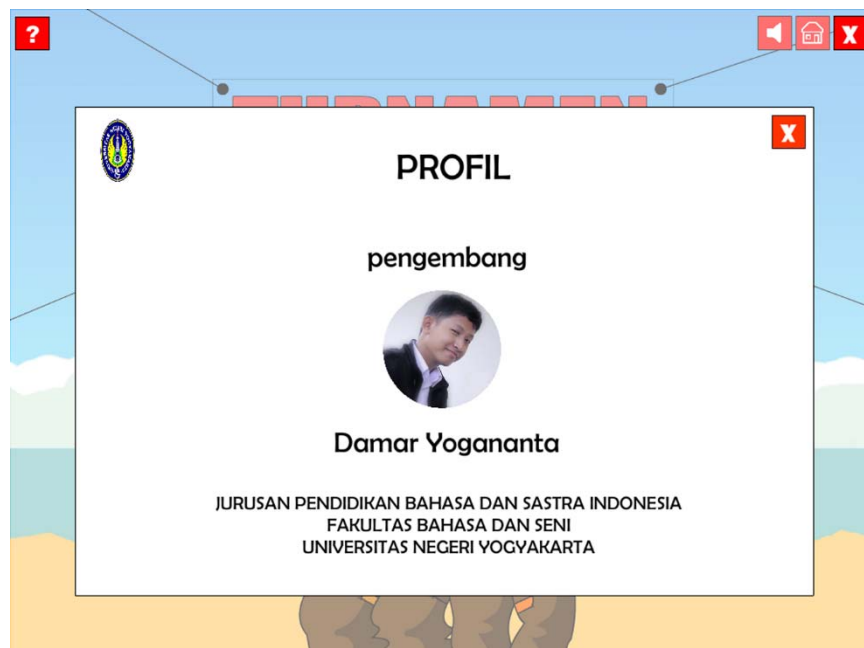
Tampilan setelah pengguna menyelesaikan tema bola salju



Tampilan setelah pengguna menyelesaikan tema hujan meteor



Tampilan halaman total perolehan skor dan penentuan juara: pada halaman ini setiap kelompok dapat melihat perolehan skor yang telah diperoleh. Halaman ini juga memberikan informasi pemenang permainan.



Tampilan profil pengembang



Tampilan profil pembimbing I



Tampilan profil pembimbing II

Lampiran 13: Prosedur Pembelajaran

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MEMBACA TEKS DRAMA UNTUK SMP KELAS VIII DENGAN MTGT (METODE TEAMS GAMES TOURNAMENT) BERBASIS SOFTWARE ADOBE FLASH

Dikembangkan oleh:

Nama : Damar Yogananta
NIM : 11201241034
Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Fakultas : Bahasa dan Seni
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

Media pembelajaran membaca teks drama ini dikembangkan mulai Mei 2015-Juli 2016. Media pembelajaran yang dikembangkan ini selanjutnya diberi nama “Olimpiade Drama”. Media ini dikembangkan sebagai alat bantu pembelajaran membaca teks drama di kelas VIII. Prosedur penggunaan media pembelajaran ini didesain seperti berikut:

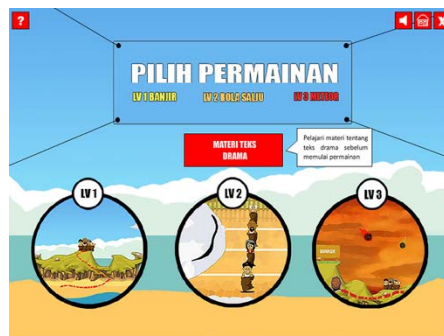
1. Guru memulai penggunaan media dengan cara membuka file, hingga muncul tampilan seperti berikut.



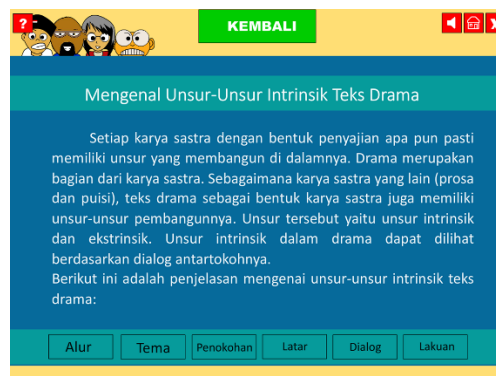
2. Guru membaca petunjuk penggunaan media dengan cara meng-klik tombol “PETUNJUK”. Berikut ini tampilan halaman petunjuk penggunaan media.



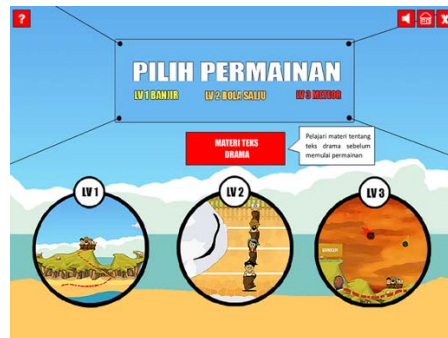
3. Sesuai instruksi pada halaman petunjuk penggunaan media, guru membagi siswa menjadi empat kelompok.
4. Setelah itu guru menekan tombol “MULAI” pada halaman awal. Tombol “MULAI” pada halaman awal akan menampilkan beberapa tema permainan pembelajaran yang dapat dipilih.



5. Sebelum mulai siswa harus belajar terlebih dahulu tentang teks drama. Materi dapat dilihat dengan cara meng-klik tombol “Materi Teks Drama”. Berikut ini salah satu tampilan pada halaman materi teks drama.



6. Apabila siswa telah membaca materi teks drama yang disediakan, guru dapat kembali ke halaman pemilihan permainan dengan cara menekan tombol “KEMBALI”
7. Apabila siswa telah siap bermain, guru dapat menekan salah satu tema yang disediakan.



8. Baca petunjuk yang ada pada tiap tema permainan!



9. Setelah semua siswa telah selesai membaca petunjuk, guru dapat memulai permainan pembelajaran dengan cara meng-klik tombol mulai.
10. Pada tema permainan bola salju setiap kelompok dituntut untuk dapat mencapai zona aman agar pemainnya tidak terlindas bola salju. Zona aman permainan ini ada pada no 4. Untuk mencapai zona aman, setiap kelompok harus menjawab dengan benar soal yang muncul. Soal yang muncul berkaitan dengan dua teks drama yang disediakan. Pada tema permainan dengan tema bola salju, siswa akan disuguhkan dua judul teks drama. Teks pertama berjudul “Dari Jendela Kereta” dan teks kedua berjudul “Hakim yang Adil”. Untuk menampilkan teks drama guru dapat meng-klik tombol merah dengan nama judul drama.



11. Di akhir setiap tema permainan akan terdapat dua tombol. Tombol pertama adalah tombol “EVALUASI” dan tombol yang kedua adalah tombol “PILIH PERMAINAN”. Dengan menekan tombol evaluasi maka guru dan siswa dapat mengevaluasi pilihan jawaban pada permainan yang telah dilakukan. Tombol “PILIH PERMAINAN” akan menampilkan halaman “PILIH PERMAINAN”.

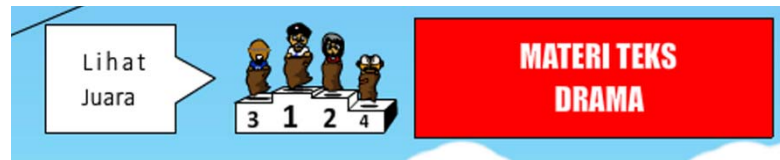


12. Berikut ini adalah tampilan halaman evaluasi. Untuk menutup halaman evaluasi, guru dapat meng-*klik* tombol “X” warna kuning pada bagian kanan atas. Tombol tersebut akan mengembalikan pengguna ke halaman sebelumnya.



13. Apabila pembelajaran dirasa masih kurang, guru dapat memilih tema permainan yang lain.

14. Untuk mengetahui kelompok pemenang permainan guru dapat meng klik-tombol bergambar tangga juara yang terletak di sebelah kiri tombol “MATERI TEKS DRAMA”



15. Setelah meng-*klik* tombol liarh juara, berikut adalah tampilan yang akan muncul. Kelompok dengan total perolehan skor terbanyak adalah pemenangnya. Untuk menutup halaman ini guru dapat meng-*klik* tombol “X” warna kuning dan kembali ke halaman sebelumnya.



Lampiran 14: Dokumentasi



Siswa belajar teks drama menggunakan media yang dikembangkan



Siswa menilai media yang dikembangkan



Siswa dan guru menilai media yang dikembangkan

Lampiran 15: Surat-Surat



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Jalan Parasamya Nomor 1 Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta 55511
Telepon (0274) 868800, Faksimilie (0274) 868800
Website: www.bappeda.slemankab.go.id, E-mail : bappeda@slemankab.go.id

SURAT IZIN

Nomor : 070 / Bappeda / 1318 / 2016

**TENTANG
PENELITIAN**

KEPALA BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Dasar : Peraturan Bupati Sleman Nomor : 45 Tahun 2013 Tentang Izin Penelitian, Izin Kuliah Kerja Nyata,
Dan Izin Praktik Kerja Lapangan.
Menunjuk : Surat dari Kepala Kantor Kesatuan Bangsa Kab. Sleman
Nomor : 070/Kesbang/2049/2016
Hal : Rekomendasi Penelitian

Tanggal : 28 Maret 2016

MENGIZINKAN :

Kepada :
Nama : DAMAR YOGANANTA
No.Mhs/NIM/NIP/NIK : 11201241034
Program/Tingkat : S1
Instansi/Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat instansi/Perguruan Tinggi : Karangmalang Yogyakarta
Alamat Rumah : Gedawang Semarang Jawa Tengah
No. Telp / HP : 089668185175
Untuk : Mengadakan Penelitian / Pra Survey / Uji Validitas / PKL dengan judul
**PENGEMBANGAN MEDIA ADOBE FLASH BERBASIS MTGT (METODE
TEAMS GAMES TOURNAMENT) DALAM PEMBELAJARAN MEMBACA
TEKS DRAMA KELAS VIII**
Lokasi : SMPN 2 Sleman, SMPN 3 Sleman, dan SMPN 4 Depok Kab. Sleman
Waktu : Selama 3 Bulan mulai tanggal 28 Maret 2016 s/d 27 Juni 2016

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Wajib melaporkan diri kepada Pejabat Pemerintah setempat (Camat/ Kepala Desa) atau Kepala Instansi untuk mendapat petunjuk seperlunya.
2. Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan setempat yang berlaku.
3. Izin tidak disalahgunakan untuk kepentingan-kepentingan di luar yang direkomendasikan.
4. Wajib menyampaikan laporan hasil penelitian berupa 1 (satu) CD format PDF kepada Bupati diserahkan melalui Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah.
5. Izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan di atas.

Demikian izin ini dikeluarkan untuk digunakan sebagaimana mestinya, diharapkan pejabat pemerintah/non pemerintah setempat memberikan bantuan seperlunya.

Setelah selesai pelaksanaan penelitian Saudara wajib menyampaikan laporan kepada kami 1 (satu) bulan setelah berakhirnya penelitian.

Dikeluarkan di Sleman

Pada Tanggal : 28 Maret 2016

a.n. Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah

Sekretaris

Kepala Bidang Statistik, Penelitian, dan Perencanaan



ERNY MARYATUN, S.IP, MT
Pembina, IV/a

NIP 19720411 199603 2 003

Tembusan :

1. Bupati Sleman (sebagai laporan)
2. Kepala Dinas Dikpora Kab. Sleman
3. Kabid. Sosial & Pemerintahan Bappeda Kab. Sleman
4. Camat Sleman
5. Camat Depok
6. Kepala UPT Pelayanan Pendidikan Kec. Sleman
7. Kepala UPT Pelayanan Pendidikan Kec. Depok
8. Ka. SMPN 2 Sleman
9. Ka. SMPN 3 Sleman
10. Ka. SMPN 4 Depok



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA, DAN OLAHRAGA
SMP NEGERI 2 SLEMAN

Alamat : Morangan, Triharjo, Sleman, DI Yogyakarta. ✉ 55514. ☎ 0274 – 868330
Email : smpnduasleman@gmail.com

SURAT KETERANGAN

No : 893 / 046 /2015

Berdasar Surat izin dari Bapeda No. 070 / Bappeda / 1318 / 2016 tanggal 28 Maret 2016 tentang Penelitian, dengan ini kepala SMP Negeri 2 Sleman Dinas Pendidikan Pemuda dan olahraga Kabupaten Sleman menerangkan bahwa:

Nama : **DAMAR YOGANANTA**
No. Mahasiswa : 11201241034
Program / Tingkat : S.1
Intansi / Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melaksanakan Penelitian dengan judul :

“PENGEMBANGAN MEDIA ADOBE FLASH BERBASIS MTGT (METODE TEAMS GAMES TOURNAMENT) DALAM PEMBELAJARAN MEMBACA TEKS DRAMA KELAS VIII ”

Lokasi : SMP Negeri 2 Sleman
Waktu : 29 Maret - 4 April 2016

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sleman, 5 April 2016

Kepala,




Drs. Nugroho Wahyudi, S.Pd
NIP. 19560705 197703 1 004



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAH RAGA
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 3 SLEMAN
Jl. Magelang Km. 10 Ngancar Tridadi Sleman Yogyakarta
Telp.(0274)868311

SURAT KETERANGAN

NO : 422/ 059

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah SMP Negeri 3 Sleman Kabupaten Sleman Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, menerangkan bahwa :

Nama : DAMAR YOGANANTA
NIM : 11201241034
Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (PBSI)
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

Telah mengadakan penelitian/observasi di SMP Negeri 3 Sleman pada bulan Januari s.d Maret 2016 untuk memenuhi tugas akhir skripsi dengan judul "PENGEMBANGAN MEDIA ADDOC FLASH BERBASIS MTGT (METODE TEAM GAMES TOURNAMENT) DALAM PEMBELAJARAN MEMBACA TEKS DRAMA".

Demikian surat keterangan ini dibuat sebenarnya agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sleman, 31 Maret 2016

Kepala Sekolah



Ahmad Nurtriatmo, S.Pd, M.Hum
NIP.19641011 198601 1 001



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA, DAN OLAAHRAGA
SMP NEGERI 4 DEPOK

Babarsari, Caturtunggal, Depok, Sleman, Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 485542 Faximile (0274) 485542
Website : www.smpn4depok.sch.id E-mail : smpn4depok@ymail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor: 423 / 074 / IV / 2016

Saya, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sri Adjar Susilowati, M.Pd.
Jabatan : Kepala Sekolah
Instansi : SMP Negeri 4 Depok

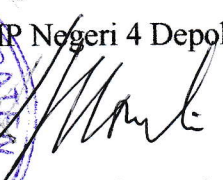
Menerangkan bahwa :

No	Nama	NIM	Jurusan	Perguruan Tinggi
1.	Damar Yogananta	11201241034	Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia	Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melaksanakan Penelitian pada bulan Januari – April 2016, dengan judul :

“Pengembangan Metode Adobe Flash Berbasis MTGT (Methode Teams Games Tournament) dalam Pembelajaran membaca Teks Drama Kelas VIII”.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya .

Depok, 4 April 2016
Kepala SMP Negeri 4 Depok,

Sri Adjar Susilowati, M.Pd.
Pembina Tingkat I, IV/b
NIP. 19570207 197703 2 004

